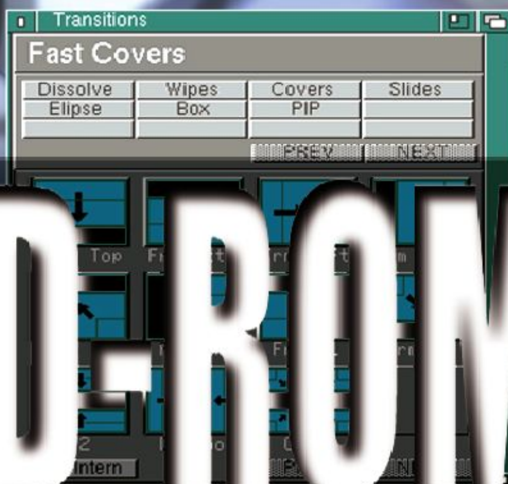
Enigma AMIGA RUN

MENSILE - ANNO XI - NUMERO 94 - APRILE 1998 - LIRE 15.000

94

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO



ClassX CD-ROM

Phase5 Pre/Box



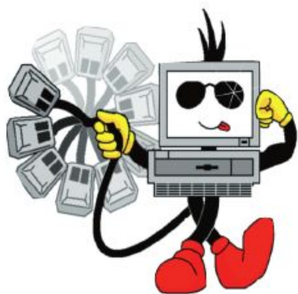


NEWS: Pre/box sancisce la pace tra Phase5 e Amiga International - Nuove classi Java
Scelta la CPU dei futuri Amiga, Haage & Partner sta sviluppando il 3.5 con AI
MUSICA: Primi passi con SuperJAM! - CD-ROM: Amy Resource 7 e Light Works
LIGHTWAVE: Titoli evenescenti con Lightwave - DIDATTICA: I requester ASL (II)
PRODUTTIVITA: I siti Internet dedicati alla produttività (XVII)
MERCATO: Intervista a Paolo Cattanti di Alien F1 - HOST CONTACTED: Le novità
INTERNET: Miami 3.0 e Miami BeBop per configurare la vostra connessione
INTERNET: La gestione dei server con Amiga (Apache - ARWS)
GAMES PREVIEW: Wingnuts, Gilbert Goodmate, Descent su Amiga
GAMES REVIEW: OnEscapee, Ultimate Super Skidmarks
SU CD-ROM: XDVE 2.0, FontMachine e Miami 3.0

...gma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE ME.PE. Via Giulio Carcano, 32 - 20141 Milano Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile Pierluigi Zanfrognini

Pagina mancante

editoriale



Abbiamo capito...

La domanda era: ma come mai il direttore e la rivista si sono spostati a Valencia? Me lo sono chiesto per diversi mesi, fino a che, un bel giorno ho deciso di dare una risposta a questa domanda. Ho preso un biglietto andata/ritorno per la Spagna e sono partito. In quei giorni a Valencia si tenevano le "famose" (almeno in Spagna) Fallas. Questa festa è una sorta di simulazione di guerra; infatti la caratteristica principale sono le forti esplosioni generate dai più disparati petardi che ricordano molto i famosi "cipollotti" napoletani. Soltanto che queste "bombe valenciane" sono almeno tre volte più potenti! E le mie orecchie mi ringraziano ancora adesso... Infatti durante le MASCLETA' (file di petardi da 10 cm che scoppiano tutti insieme) bisogna tenere rigorosamente aperta la bocca e cercare di non tapparsi le orecchie (proprio come in guerra) pena danni irreversibile all'orecchio, all'udito e alla psiche! Proprio una bella festa...
Tra l'altro qui il "petardaggio" (che brutto neologismo) è un'arte; niente raudi fatti esplodere nei bidoni o nelle bottiglie, niente mitra o fucili, niente armi chimiche... Tutto viene calcolato perché non arrechi pericolo ad alcuno e pure i bambini diventano degli esperti pirotecnici. Che bello vedere graziose creature imberbi che tengono in mano quasi 1 etto di polvere da cava!
Valencia è una città da veri stressati; un bar o un locale ogni cento metri, sole e bel tempo 7 mesi all'anno (forse anche dieci), traffico quasi inesistente, gioventù bella e disponibile (chi ha orecchie per intendere intenda). Insomma quasi una città dei balocchi... La redazione di EAR si trova a due passi dal centro, in un palazzo elegante dal vago sapore liberty. Per arrivarci il nostro direttore monta sulla sua bicicletta e in poco meno di dieci minuti (grazie anche all'enorme ragnatela di piste ciclabili, proprio come da noi in Italia) arriva a destinazione. Che fatica!
L'ufficio e' un locale di circa 50 mq con un bellissimo soffitto stuccato, un indispensabile frigo, tante piante (vere) un manifesto con il gabibbo (indispensabile per tenere contatti con la madre patria), una tastiera e i 5 computer redazionali (un Amiga, un PC e tre Mac compreso Fusion). Ah, dimenticavo l'aria condizionata... qui la temperatura media in estate raggiunge tranquillamente i 30 gradi! Mentre vi sto scrivendo fuori ce ne sono 25... ed è Marzo ! In cinque giorni di permanenza mi è venuta l'insana idea di cambiare vita, mollare casa, lavoro e figl... ops non corriamo... e venire qui. Ovviamente con l'Amiga!
Ho chiesto a Michele cosa gli manca dell'Italia e lui mi ha risposto: Striscia la notizia, Montecarlo Nights e il Milan.
Questo avveniva nel suo studio tra tantra tibetani, paso dobles taurini, incenso e statuette di collocate con cura su un vecchio Commodore 1960. Sarà per questo che regge i 44 Khz? Mah!
In questi 5 giorni ho preso in mano il 4000 della redazione rivoltandolo come un guanto. Ora la rivista può permettersi di nascere sotto i byte di Fusion, mandando in pensione il vecchio Shapeshifter.
Ed eccomi qui quasi al termine della mia avventura latina in quel di Valencia, tornerò in Italia finalmente con la risposta che cercavo... forse, per una volta, era meglio rimanere nel dubbio! E intanto Enigma numero 94 nasce ancora una volta sotto i raggi del sole Spagnolo... tra un piatto di Paella e un botto di Masclet.

Questo numero di EAR "scoppietta" di novità molto interessanti. Si parte dalla recensione di Miami 3.0, si passa dal bellissimo CD della ClassX (zeppo di demo, programmi completi, font e tutto ciò che serve al videoamatore) fino ad arrivare al nuovo "mostro" della Phase 5, il pre/box. Il mercato Amiga si muove e reagisce grazie alle iniziative di società esterne come la Micronik, la Phase 5 o la Power Computing, lasciando Amiga International nel suo "brodo primordiale". Questa situazione sembrerebbe confortante anche se un appoggio più diretto della casa madre sarebbe auspicabile. Rimane il fatto che tutti gli sforzi per creare macchine nuove con hardware rinnovato diventano vani se non li si accompagna con un sistema operativo altrettanto nuovo ed evoluto (adeguato ai nuovi processori). Anche la politica di marketing dovrebbe essere rivista completamente. Amiga International deve appoggiare pienamente tutte le iniziative e le sperimentazioni legate alla piattaforma Amiga, non solo limitarsi a fare il concessionario di licenze.
Intanto la comunità Amiga Italiana sembra svegliarsi... Le iniziative e gli sforzi per accelerare la rinascita di Amiga (soprattutto qui in Italia) si stanno rivelando utili. Pare che la RAI abbia accettato di parlare di Amiga nella trasmissione MEDIAMENTE in onda sul terzo canale, e inoltre si sono svolte, e altre sono previste, diverse manifestazioni amighiste. Se poi la sorte lo vorrà potremmo assistere ad un altro eccitante Pianeta Amiga in quel di Empoli attorno al mese di Settembre. In questi momenti le domande e gli interrogativi sul futuro si fanno sempre più pressanti e la ricerca di una risposta rassicurante diventa un mestiere per oracoli. E noi, che non abbiamo tale presunzione, cerchiamo di essere allo stesso tempo ottimisti e realisti aspettando "attivamente" i prossimi eventi. E' inutile dire che il confine tra il pessimismo cosmico e l'illusione ottimistica è sottile e delicato. Amiga non si può permettere né di sbagliare, né di rimanere "a guardare" troppo a lungo ; la concorrenza ha le armi cariche ed è pronta ad usarle contro qualsiasi potenziale avversario. L'unica tattica per contrastare questi attacchi e' la difesa (non la fuga) e l'arma migliore è dimostrare di essere i migliori. Per questo che la pubblicità ha un ruolo importante.

Perché l'Amiga non sia un sogno vuoto nell'universo... (mi sa che questo aroma non è proprio incenso !).
Buon TANTRA a tutti !

Maurizio "Bhikkhu" Bonomi
(bonomi@skylink.it)



Direttore:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it)
Andrea Favini
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori
Emanuele Benozzi

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo - Maurizio Bonomi

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
ClassX - Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Michele Iurillo(grafica)
Fabio Bussola (immagine)

Clip Art:
Alberto Geneletti

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: http://www.skylink.it/ear/

Chiuso in redazione il **11/03/1998**
Chiuso in impaginazione il **23/03/1998**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

APRILE 1998 - NUMERO 94

Pagina mancante



La Post@ dei Lettori

*a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it) e **Harry Haller** (ear@skylink.it)*

Amiga 1000 in rosa

Caro Yuri
ho preso tastiera e modem e ti invio questa E-mail per quanto riguarda ENIGMA e il suo futuro. Dal 1987 possiedo un 1000 che va ancora e con cui ho scritto la mia tesi in ingegneria. Ora uso un 4000/16Mb ram/420 MB Hd / Cd-rom 2x/modem ecc che uso per tutto, in particolare grafica 3d, Internet, giochi, Mac-emulato. Ho sofferto per la riduzione a 6 numeri/anno ma se per poter continuare devo abbonarmi, lo farò sicuramente. Devo confessarti però che forse la soluzione di passare a solo supporto CD-Rom magari con la parte testo in Html sarebbe più adatta perché ormai quasi tutti hanno il cd-rom e Aweb è abbastanza efficiente, tenendo presente poi che i corsi sono molto più pratici da seguire usando il multitask di Amiga piuttosto che avere il testo da una parte e il monitor dall'altra, alla faccia di Windows!!! Oppure abbonamento per solo CD-rom, 6 uscite/anno, aumento a 20.000 come prezzo, ma in cambio qualche programma completo (ottimo l'esempio di questo mese con Cinema 4d) o qualche programma shareware registrato (Mui, Aweb, Yam, Miami ecc) perché devo confessare che è proprio una scocciatura (vedi perdita di tempo e per chi lavora non è male) dover spedire soldi + commissioni e poi aspettare !!!! e sperare. Tieni presente che leggo Enigma dal numero 19 e non ne ho perso uno Vorrei aggiungere una cosa, forse di pertinenza di Molducci. Poiché uso Shapeshifter che va bene e ho diversi CD Mac che vanno bene vedi l'ottima Encarta (anche se di Microsoft !!), vorrei sapere se siete interessati all'elenco di quelli che ho e che vanno o se addirittura Vi interessa una breve recensione. Per ora Ti saluto cordialmente e non mollare !!!.

Antonella Fiori
Engineer

Io non ho ancora le idee chiare sul futuro della rivista. Essenzialmente perché neanche l'editore le ha. Sicuramente prevediamo, in caso di abbonamento, di fare undici numeri all'anno. Il che significa fare un *numero ogni mese tranne Luglio/Agosto (dovrò anche andare in vacanza ogni tanto). Il prezzo dell'abbonamento dovrebbe aggirarsi intorno alle 100.000 annue con un regalo (stiamo valutando diversi prodotti di alcuni grossi nomi). Insomma è tutto pronto, ogni mese però è l'editore che ci chiede di aspettare ancora. Noi possiamo solo essere felici perché la sua indecisione ci permette di rimanere in edicola più a lungo.*
William Molducci già da tempo prova prodotti non propriamente dedicati all'Amiga, ciò non toglie che una tua eventuale collaborazione può solo essere utile alla causa Amiga. Abbiamo bisogno di idee e di consigli (anche qualche bella critica) ma abbiamo ancor più bisogno di segni tangibili da parte dei lettori. Il che vuol dire essenzialmente più copie vendute in edicola per sopravvivere nell'agitato mare del mercato editoriale italiano.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Un lettore in più

Ciao (mi permetto di darti del tu), mi chiamo Raffaele Pantaleoni e ti scrivo dopo aver letto il tuo ultimo editoriale. Personalmente non credo che togliere la rivista dalle edicole sia una grande idea, infatti non tutti sono disposti a pagare un abbonamento, con tutto quello che comporta, ad esempio ritardi, copie che non arrivano mai, rivista semi distrutta dalla "delicatezza" delle poste o anche disponibilità economica, eccetera eccetera. Ho fatto un "errore" del genere una decina di anni fa quando mi abbonai a MC (che ancora non seguiva i deretani più grassi..), risultato: su dodici riviste ne dovetti ricomprare tre, perché, arrivate con un mese(!) di ritardo le avevo già date per disperse. Proprio per dirla tutta non sarei neanche disposto a pagare tutto insieme, per un semplicissimo motivo, sono uno studente universitario e dover far uscire centocinquanta centosettanta mila lire in una sola volta non sarebbe uno scherzetto! Quindi spero proprio di continuare a trovare EAR in edicola, che purtroppo è sempre più piena di sedicenti riviste per pc che offrono CD pieni di spazzatura come fosse oro. Non toglietemi anche questo! Altre considerazioni: non pensi che buona parte dei lettori di AM si riverseranno su EAR? Io credo di si (ne sono la conferma!); altro punto, la pubblicità, come mi è sembrato di vedere sul numero 92 alcuni, se non tutti, gli inserzionisti di AM sono passati su EAR, non è positivo questo? Commodore Gazette si lamentava sempre di non avere abbastanza pubblicità e stampava in bianco e nero, sarei disposto anche al bianco e nero pur di non dover fare l'abbonamento!
Ora veniamo ad un po' di critica positiva. Devo dire che non ero un vostro assiduo lettore, in quanto non mi piaceva molto la linea editoriale un po' "casalinga". A seguito della chiusura di AM avevo deciso di spendere qualcosa in più e comprare una rivista inglese, però dopo aver comprato il numero 92 mi sono dovuto ricredere (a proposito complimenti per la copertina). Sicuramente da quest'anno avrete un lettore in più!
Spero di non essere stato troppo brusco, ma mi piace essere sincero. Il motivo è uno solo: non ne posso più di vedermi scomparire riviste da sotto il naso, ho cominciato con MC (lasciamo perdere), poi Commodore Gazette (Tradimento! Tradimento!), a Dicembre la capitolazione di AM (disperazione), ci mancherebbe solamente che finiste anche voi! Così mi vendo il 4000 e vado a fare il barbone!
Chiudo con i complimenti (veramente sinceri) per l'ultimo numero, continuate così! Io sono con Voi!

Con Sincero Affetto
Raffaele Pantaleoni
r.pantaleoni@email.telpress.it

La idea di togliere EAR dalle edicola non è certo venuta a me. Ma quando c'é da scegliere tra affogare o rimanere a galla il mio istinto di sopravvivenza (lo stesso istinto della comunità Amiga mondiale) stimola l'intelletto (quel poco che rimane) e la fantasia. L'editore invece deve sempre fare i conti, spese, incassi, tasse. Dico sempre che quello dell'editore è il mestiere peggiore del mondo. Non sai mai quanto incassi, a volte il distributore ti dice che hai venduto un certo numero di copie che poi non risultano al momento

del pagamento. La nostra rivista è sempre stata "casalinga" ed è per questo che sopravvive. Avere una segretaria; un correttore di bozze, un grafico, un impaginatore e tre reddattori sarebbe piaciuto anche a me. Ma il costo della testata non ci avrebbe permesso di sopravvivere fino ad ora.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Qualche critica... qualche domanda

Spett. redazione di EAR,
vi scrivo per rispondere all'appello che avete lanciato nel numero di gennaio: rivista solo su abbonamemnto? SI / NO.
Per quello che mi riguarda sono un vostro lettore dai tempi di Enigma, Enigma-Tutorial-Interattivi, ecc. ecc. Ultimamente comperavo entrambe le riviste italiane per Amiga in quanto ritenevo che c'era del buono in entrambe: naturalmente il CD sulla vostra ed i contenuti tecnici esaustivi che Amiga Magazine spesso offriva (tipo nella rubrica "il tecnico risponde" curata da Paolo Canali).
Adesso siete rimasti solo voi e non è certo un problema comperare EAR in edicola o vedersela recapitare per posta, l'importante è che la rivista continui ad uscire (col CD magari con qualche programma registrato quando è possibile...) ed arrivi a destinazione intatta senza che qualche postale poco serio si accaparri il dischetto pensando che contenga chissà quale meraviglia per PC (inserendo magari il CD all'interno delle pagine di EAR, incollandolo alla copertina... fate voi!).
Quindi il mio responso è di totale flessibilità, mi va bene in tutti i modi. Colgo l'occasione e concludo per farvi una critica ed una domanda (se trovate il tempo per contattarmi per una risposta ve ne sarei grato!)
Critica: perché (la domanda vi era già stata posta vari numeri or sono, se non vado errato, ma non importa) non inserite in EAR una rubrica di Compro-Vendo aggiornata mensilmente? Magari in formato ASCII sul CD.. non occuperebbe poi tanto spazio e credo sarebbe molto utile alla comunità Amiga. Personalmente ho una configurazione molto espansa e ci sono giunto per piccoli passi cambiando negli anni svariato materiale che ho poi potuto rivendere grazie ad A. Magazine (per una scheda Combo-GVP-33 per A2000, ho ricevuto telefonate, e non, per TRE mesi consecutivi!!! Con una frequenza decrescente, certo, ma comunque a mio avviso è un segnale positivo indice che il mercato Amiga c'é, è subdolo, non

lo si vede alla luce del Sole ma c'é!. Storia analoga per una PicassoII...). DOMANDA: So che esiste SimCity2000 per Amiga ma non so dove trovarlo (il Italia si capisce). Non so neanche se il gioco può girare sulla mia configurazione magari anche sfruttandola un po', almeno la grafica a 256 colori! Possiedo un A2000 con 1Mb Chip KS/WB 3.1, Blizzard2060 con 64Mb, Cyber Vision3D sotto CyberGFX, CD-ROM, HD, scanner HP-4p, Stylus500 e monitor Sony da 17''. Potreste darmi indicazioni? Grazie.

Saluti,
Filippo Becattini

Sicuramente se la rivista dovesse andare solo per abbonamento si studierebbe una soluzione valida per il CDROM. Prima di tutto perché non essendoci la necessita di far vedere il CDROM questo potrebbe essere collocato all'interno, magari protetto da plastica o da cartone rigido. C'é anche da dire che una abbonato è consapevole che la rivista possiede un CDROM e quindi non c'é bisogno di alcuna promozione particolare. C'é in effetti un SimCity per Amiga ma la conversione operata dalla bulfrog è addirittura "urtante". Lentezza operativa estrema, menu stile pc. Molto meglio e molto più veloce risulta giocare a SimCity Mac con un emulatore come ShapeShifter o Fusion (e non sto scherzando). Qualche negozio potrebbe ancora possedere qualche pacchetto originale o forse un domani qualche rivista inglese ci omaggerà del programma (speriamo). Per quanto riguarda la rubrica compro-vendo ci stiamo pensando seriamente viste le richieste sempre più pressanti dei lettori.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Da Verona...

Salve! Finalmente Enigma di Gennaio è uscito anche a Verona! (tra parentesi, lo si trova un po' dappertutto nelle edicole del centro, anche se in poche copie). Sono molto rattristato per la scomparsa di Amiga Magazine, ora non rimanete che voi! Certo ci sono stati tempi migliori per Enigma, ma grazie all'entusiasmo del popolo Amighista le cose si risolveranno per il meglio. Personalmente sono pronto a sottoscrivere l'abbonamento se la cosa si dovesse rendere necessaria (non mi fido molto delle poste). Per quanto riguarda il CD-ROM trovo magnifica l'iniziativa di includere programmi del calibro SuperJam, Cinema4D ecc.

Buon lavoro e a presto!
Bruno

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
c/o Michele Iurillo
Calle Salamanca, 27
Pta. 8 - Piso 4
46005 Valencia
(Spagna)

o inviate un email a:

yuri@skylink.it

Se volete inviare materiale in file attach si prega di usare questo inditizzo:

yuri@vlc.servicom.es

La dipartita di Amiga Magazine ci ha rattristato, ho cercato di evitare in questi mesi ogni tipo di commento anche perché spesso la mia buona fede viene scambiata per opportunismo. Rimpiango AM anche se non la leggevo. Non perché non la trovassi interessante ma solo perché qui in Spagna non arriva. Anzi, ai tempi di Massimiliano Anticoli c'era tra le due testate una specie di patto di non belligeranza sancito con un sacrosanto interscambio di abbonamenti.
Loro ricevevano Enigma tutti i mesi, noi ci "dottrinavamo" con le pagine di AM. Poi il nuovo corso cambio le cose.
Anche come molti lettori di AM rimpiango le belle pagine di Paolo Canali. Non rimpiango invece certi atteggiamenti della rivista ma è normale. Può il direttore di una rivista concorrente approvare un piano editoriale diverso dal suo?
Non sono d'accordo invece con te per i tempi migliori per Enigma. Forse intendevi tempi di vacche grasse dove anche una rivista meno succosa della attuale vendeva più copie per via del maggior numero di appassionati che si dedicavano al nostro computer. Devo dire una cosa, sfogliando il numero di Marzo mi sono detto, questo è il miglior numero di sempre, so già che ripeterò questa frase quando avrò tra le mani il numero di Aprile (questo).
Per quanto riguarda la politica del software sul CD-ROM ci stiamo dando da fare. Questo mese un ottimo accordo tra ClassX e la redazione di EAR ha permesso di regalarvi un nuovo prodotto. Per il futuro ? Non temere...

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Dolorosa, doppia esperienza personale

Carissimo Michele,
Mi chiamo Antonio Porcu e scrivo da Sassari. Sono Amighista incallito da dieci anni e non ho intenzione di smettere. La chiusura della bellissima Amiga Magazine, che ho sempre comprato regolarmente fin dagli esordi, insieme con Enigma, mi ha fatto arrabbiare assai, anche perché ingiustificata (il Gruppo Jackson fa sghei da tutte le parti). Ora l'unica cosa che conta è la sopravvivenza di Enigma. Sono dunque favorevole a qualsiasi soluzione, compresa quella della rivista solo su abbonamento, anche se qui in Sardegna le riviste o altro arrivano, quando arrivano, regolarmente un mese dopo l'uscita in edicola. Parlo per dolorosa, doppia esperienza personale. Ma nonostante ciò sarei disposto a correre il rischio, pur di poter continuare a leggere Enigma col suo magnifico CD. Tenete duro. Ciao

Antonio Porcu
aporcu@galactica.it

Grazie per il sostegno continuo che tu e altri lettori ci date continuamente. La soluzione estrema di cui parliamo da tempo sembra rimandata ancora. Approfittiamo di questo tempo morto regalando un altro numero alle edicole troppo piene di riviste mediocri per computer mediocri.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

La rivista migliora...

Caro Michele,
Vedo che la rivista migliora, e dall'editoriale leggo che avete bisogno di sapere come la pensano gli utenti a proposito della rivista solo per abbonamento. Il mio parere è: rendere EAR una rivista solo su abbonamento è un po'un errore in quanto con Voi scomparirebbe dalle edicole il nome Amiga (per quanto riguarda le riviste italiane), molti utenti approfittando della rete internet lascerebbero la rivista e non si avrebbe il risultato tanto sperato. Se invece per i primi tempi usaste la doppia versione (edicola e posta!) potrebbe

funzionare diversamente: io per esempio comprerei la rivista per posta, in modo da darvi in anticipo i soldi per realizzare il mio numero, e allo stesso modo saprei che la rivista non dovrà aspettare il mese dopo per sapere quali saranno le sue sorti. Il mio parere può sembrarvi sciocco ma ritengo opportuno che lasciate la rivista in edicola anche perché così gli utenti saltuari (quelli che magari si interessano alla rivista solo quando tratta alcuni argomenti) possono comunque comprarla! Quindi : Continuate in edicola, ma offrite anche la possibilità di abbonarsi. Ciao! Auguri di vero cuore!

Angelo

Siamo dell'idea che comunque una campagna abbonamenti debba essere prima o poi affrontata. Capirai che l'aprocci tra una campagna dedicata ad una rivista per abbonamento ed una campagna studiata per una rivista tradizionale è completamente diverso. Il nome Amiga sparirà dalle edicole? E allora? E' già scomparso dal mondo dell'information technologies eppure la nostra piattaforma resiste ed esiste...

Michele Iurillo
yuri@skylink.it



MIPS-A

di **Andrea Favini**

Sabato 7 Marzo si è svolto a Novara, il Meeting Italiano Programmatori e Sviluppatori (su) Amiga. L'affluenza è stata piuttosto scarsa, eravamo circa una cinquantina di persone, e le cause di questo possono essere molteplici: in primo luogo il fatto che si parlasse solo di programmazione, quindi argomenti poco comprensibili dai comuni mortali, poi la posizione poco strategica e molto probabilmente una scarsa pubblicità derivante dalla carenza di canali in cui promuovere efficacemente la manifestazione. Accenniamo soltanto i vari interventi per motivi di spazio, maggiori dettagli li daremo sul prossimo numero. Per cominciare c'é stato l'intervento di Rudi Chiarito come portavoce di ICOA, il quale avrebbe dovuto proporre notizie da parte di Amiga Inc. Purtroppo ci ha riferito che nulla era stato detto e che forse avremmo avuto un annuncio nella settimana successiva.

Poi è stata la volta di Andrea Galimberti che ha illustrato brillantemente il progetto "Amiga Foundation Classes", al quale hanno preso parte molti dei presenti in sala. Oltre allo sviluppo delle classi nel linguaggio Amiga-E e il graduale porting in C++ questo gruppo di volenterosi ragazzi ha realizzato, sulla base di queste, molto software di buon livello. Sono poi intervenuti Luca De Nicola il quale ha proposto un nuovo linguaggio Assembly ad alto livello, coi vantaggi di essere CPU-indipendente e con sintassi modulare, Pietro Altomani con un benckmark multipiattaforma. Il pomeriggio è stato aperto da Enrico Altavilla con uno studio approfondito di AmigaOS, seguito da Fabio Rotondo che presentava "Doopsi2 revolution". E' stata poi la volta di Massimo Tantignone con Visualprefs e BOOPSI, Andrea Rotondo con un tutorial per LightWave, Gabriele Greco con i segreti della graphics.library e Paolo Redaelli con una impressionante dimostrazione delle potenzialità di PovRay. "Dulcis in fundo" Open Mike.

Tutto sommato, a parte qualche piccola incomprensione alla vigilia, è stata una bella esperienza, sia per l'ambiente familiare, sia per i notevoli regali di Michele Battilana (PPaint7 CD e Amiga FOREVER 2.0), oltre ad un bel CD degli atti e alla registrazione gratuita ad AmyWarp.

Classi grafiche Java per Amiga

di **Giorgio Signori**

Sono finalmente disponibili le classi grafiche Java per Amiga. Il porting è stato effettuato da terzi, e non dagli autori dei vari browser disponibili, ed è attualmente allo stato di beta. Si attendono a breve termine i plug-in per i vari browser (in particolare A-Web) che permetteranno di visualizzare nella finestra del browser i particolari effetti grafici che rendono numerose pagine web più gradevoli. Le classi grafiche Java per Amiga necessitano di configurazioni decisamente pompate, soprattutto per la visualizzazione di effetti particolarmente complessi.







Novità dal mondo Amiga



a cura di **Nicola Morocutti**

L'attività di Amiga International continua senza sosta. Ecco l'elenco aggiornato di tutte le manifestazioni dedicate al nostro computer cui la casa madre prenderà parte. Dal 26 al 28 febbraio **Photofair 98** a Bombay in India, segno dell'importanza che stanno assumendo i mercati asiatici nella strategia di rilancio di Amiga Int. Dal 6 all'8 marzo al **Symposium** di San Diego, il 7 marzo al **Mips-A** a Novara, dal 13 al 15 marzo a **Amiga 98 - the Gateway Computer show** in Missuri (USA), il 20 marzo al **Saku 98** in Finlandia, dal 3 al 5 aprile all'**Amitech 98** in Svezia, dal 25 al 26 aprile al **Magical Days** in Germania, il 26 aprile al **Waaslandia** in Belgio, il 16 e 17 maggio al **World of Amiga** a Londra, il 29 e 30 maggio in Canada a **International Amiga 98**. Infine troveremo Petro e soci anche all'Ami Expo di New York in giugno al California Computer Show a fine agosto e a Computer 98 a novembre. Per ulteriori dettagli:

www.amiga.de/diary/dates.html

La Asimware Innovations continua a supportare il suo famoso AsimCDFS, il file system per tutti i lettori CD. E' infatti appena uscita la revisione 3.9 che oltre ad allungare la lista di drive compatibili aggiunge anche molte piccole migliorie.

Haage&Partners hanno annunciato l'uscita entro Marzo 1998 della versione 3.0 del noto programma (un tempo shareware) **STFax**, creato dall'italianissimo Simone Tellini. Per chi non se lo ricordasse STFax permette, oltre alla gestione completa dei fax anche di utilizzare Amiga come "answer machine" e mini BBS.

Al fallimento della Almathera molti rimpiansero le sue raccolte su CD ma molti di più rimpiansero l'arresto dello sviluppo dell'ottimo Photogenics il potentissimo programma di fotoritocco che aveva saputo, ben prima di Art Effect, insidiare il trono di Image FX. Ora pare che sia giunto il momento di gustarci **Photogenics NG** nuova release che promette faville, basterà aspettare sino alla fiera Gateway - Amiga98, dove sarà ufficialmente presentato, per sapere quali e quante migliorie saranno state apportate.

E' ormai disponibile la versione 2.0 di Master ISO della Asimware Innovations. Questo potente programma di masterizzazione che permette la creazione di CD-R e CD-RW ha, tra le altre cose, ampliato ancora di più la sua già vasta lista di masterizzatori compatibili.

Se a giugno non sapete cosa fare e avete voglia di andare a visitare l'America vi consigliamo di fare un salto intorno all'11-12 a Sacramento dove si terrà **Amiwest 98**.

Parlando di fiere ci è purtroppo giunta troppo in ritardo la notizia di **Spoletium 98** una manifestazione organizzata dagli intraprendenti Darkage dove tutta la scena europea si è radunata a Spoleto per presentare le proprie opere su Amiga e C=64. Se volete vedere ciò che vi siete persi provate a contattare Paolo D'Urso, leader dei Darkage, per richiedere il CD contenente tutte le opere presentate allo show.

e-mail:granata@dns.caribusiness.it

Index Information, Phase 5 e BLittersoft hanno annunciato una collaborazione che porterà all'inclusione all'interno del BoXeR di Index di uno slot di espansione per Power PC, non è da escludersi a priori una versione già munita di Power PC al posto del 040 previsto nel modello base. Ricordiamo che il BoXeR è probabilmente il miglior risultato della politica di licenze di Amiga International grazie al suo ottimo design e alle sue caratteristiche innovative, speriamo di vederne anche quì in Italia presto.

La Vulcan Software ha stupito tutto il mondo amighista con una lettera fiume in cui annuncia la cancellazione di alcune delle sue prossime uscite e il passaggio allo sviluppo anche per PC e Playstation. Dal polverone di polemiche che hanno seguito la lettera ci sentiamo di condividere in parte la posizione della Vulcan che vuole crearsi un mercato più ampio per poter continuare a supportare meglio la comunità Amiga. Non è comunque vero, come molti hanno affermato, che la storica casa inglese vuole abbandonarci visto che lo sviluppo di quasi tutti i titoli annunciati continua con la promessa di molti altri nel prossimo anno. Per ulteriori informazioni e per il testo integrale della lettera:

http://www.vulcan.co.uk

Il mercato inglese è in continuo fermento visto che le sole due riviste per Amiga rimaste pare non siano sufficienti (benché siano del calibro di Amiga Format e CU Amiga) così tra breve potremo dare il benvenuto ad **Amiga Energy** una rivista edita da un gruppo di entusiasti amighisti e nel primo periodo venduta solo per posta.

Gateway 2000 dopo l'annuncio di ingenti perdite nel terzo quarto del 1997 è ritornata prepotentemente all'attivo nell'ultimo quarto con ben il 38% di sistemi venduti in più rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente con un fatturato aumentato di ben il 28% rispetto al 1996

http://www.gw2000.com

La Regent Electronics Corp. dopo la disputa legale e successiva riappacificazione con Gateway 2000 a riguardo del Wonder TV A6000, il clone non autorizzato di Amiga per il mercato asiatico, ha cominciato la produzione pianificando vendite per oltre 300.000 (!) sistemi entro la fine del 1998. Tutto ciò è molto bello resta solo da vedere dove troveranno 300.000 chipset AGA visto che non c'é più nessuno che li produce.

Per contrastare la prepotente avanzata di Internet Explorer la Netscape Corp. ha deciso di rendere freeware il proprio Navigator che già dalla versione 4.0 potrà essere prelevato gratuitamente dal sito della società. Questa decisone apre nuove prospettive per un eventuale porting su Amiga che a detta dei dirigenti Netscape è preso seriamente in considera-

zione tanto che sono in corso trattative con terze parti per la realizzazione della conversione.

http://www.netscape.com

Anche questo mese segnaliamo un negozio che ha deciso di riprendere a trattare Amiga, stavolta con particolare riferimento ai videogiochi. Ricordiamo che in questo spazio segnaleremo ogni mese le eventuali nuove attività che decideranno di trattare materiale Amiga e che lo renderanno noto alla redazione. Questo mese il negozio è:

Game World
Viale Augusto, 128/A Napoli
Tel: 081-621761
e-mail: donato.rasmussen@mclink.it

Siamese V4, Amiga basato su PCI.

a cura di ***Giorgio Signori***

Riceviamo e pubblichiamo volentieri questa lettera aperta di Stephen Jones della Siamese Systems. Siamese System è stato sviluppato per portare l'Amiga nel rincipale mercato del computer in modo da creare una piattaforma ibrida Amiga/Windows che possa appagare gli utenti Amiga, dando accesso ai componenti PC di basso costo, e quelli PC fornendo la ricchezza del parco software Amiga. Inizialmente il "Siamese System" utilizzava collegamenti seriali (per l'RTG) e SCSI (per il trasferimento dei file), e a partire dalla versione 2.5, usa Ethernet e il protocollo TCP/IP. In questo momento la Hi-Q sta lavorando alla versione 4.0 di Siamese che è basata su di un Amiga AGA completo su una scheda PCI, il quale può montare o un 68040 a 33Mhz oppure un 68060 a 66Mhz. Questo sistema ha queste particolarità:

1. Fornire agli utenti Amiga il "Definitivo" e più veloce Amiga mai visto, il quale risulti essere totalmente retrocompatibile.

2. Spingere il progetto "Amiga Alpha" allo stadio successivo e rendere disponibile all'Amiga la potenza del chip Alpha.

3. Creare la "Definitiva" macchina ibrida, in grado di utilizzare Amiga/ Macintosh/ Windows.

4. Dare al PC l'accesso al mercato del software Macintosh e creare un ibrido Macintosh/PC utilizzando questa scheda.

5. Rendere disponibile ai possessori di PC e Macintosh il grande ed economico parco software Amiga.

"Siamo di fronte ad un dilemma rispetto alla posizione in cui si trova il mercato Amiga, con gli utenti che preferiscono non investire nell'hardware aspettando di veder succedere qualcosa sul fronte Amiga Inc. Stiamo lavorando sulla versione Macintosh del prodotto poiché siamo convinti che ci possa essere un vasto mercato di questo prodotto, convinzione giustificata dalle centinaia di e-mail arrivate successivamente alla pubblicazione della notizia, avvenuta la scorsa settimana. Tuttavia, siamo preoccupati a riguardo della scarsa attività del mercato Amiga. Anche se il Siamese è stato venduto in un numero ragionevole di pezzi, è infatti il prodotto più venduto presso molti rivenditori, non è quello che considereremmo un volume di vendite abbastanza consistente da incoraggiarci ad investire molte migliaia di sterline per creare una versione Amiga completa del Siamese V4. Questo progetto non si limita al software e implica elevate spese di progettazione hardware, per cui dobbiamo stare molto attenti a livello finanziario.
Come molti di voi dovrebbero sapere, ho sostenuto L'amiga fin dal 1988 e mi sono attaccato unicamente a questo mercato sino ad oggi, ma continue pressioni finanziarie ci stanno obbligando a spingerci verso altri mercati per sopravvivere. Dopo avere letto l'annuncio della Vulcan Software non posso che condividere e lodare i loro coraggiosi e accorati commenti. Io credo che spingendoci in un altro mercato che è preparato ad aggiornarsi ad un hardware di nuova concezione, possiamo incamerare quei fondi che ci serviranno per creare nuovi ed entusiasmanti prodotti per Amiga, riportando indietro i vecchi utenti, i quali potranno offrire supporto alla comunità di sviluppo. In una fase successiva si potranno poi dirigere abbastanza facilmente questi nuovi utenti Mac/PC verso il mercato del software
Amiga con un semplice disco di aggiornamento che chiamiamo "Amiga by Stealth" (Amiga di nascosto). Spero che vi rendiate conto che questo è molto importante per il futuro di Amiga e che può avere un effetto benefico per gli sviluppatori tramite la vendita di software Amiga ai possessori di Mac che utilizzano l'Amiga Siamese v4.
Siamo giunti al punto principale di questo messaggio: dobbiamo essere sicuri che ci possa essere mercato per questo nuovo grande prodotto Amiga che stiamo preparando, prima di investire nello sviluppo. Abbiamo dunque bisogno di sapere quante delle persone che hanno intenzione di ordinare questo prodotto una volta completato, sono disposte ad anticipare una caparra sul prezzo finale e saldare entro 30 giorni dalla disponibilità del materiale. Il prezzo al dettaglio del prodotto, esclusa la CPU dovrebbe essere di 399 Sterline (I. V. A. UK inclusa) e $499 negli stati uniti. Stiamo lavorando ad un modello di deposito a scalare, cioè maggiore è il deposito iniziale, maggiore sarà il risparmio sul prezzo finale. La tabella è basata sul prezzo UK e contiene gli importi su cui i prezzi inglesi ed europei si baseranno. Tenete bene a mente che il deposito non è rimborsabile a meno che non riuscissimo a consegnarvi il prodotto. Il periodo per la consegna sarà dai tre ai quattro mesi dalla data dell'approvazione finale del prodotto..

-25 sterline di deposito Prezzo totale da pagare incluso deposito 375 sterline
risparmio di 25 sterline
-50 sterline di deposito Prezzo totale da pagare incluso deposito 350 sterline
risparmio di 50 sterline
-100 sterline di deposito Prezzo totale da pagare incluso deposito 325 sterline
risparmio di 75 sterline

Noi abbiamo investito tutto nel mercato Amiga e non potremo farlo ancora a lungo se non ci saranno persone disposte ad ordinare il nostro prodotto. Non si tratta di un'idea nuova, ma di un sistema già utilizzato in molte altre aree dove vi è un mercato potenzialmente molto piccolo.
Come potete vedere vale la pena pagare la caparra poiché quando riusciremo a raggiungere l'obbiettivo di 500 unità, investiremo i capitali necessari nella versione Amiga della "Siamese PCI Amiga". Questo potrebbe sembrare come una straordinaria maniera di sviluppare un prodotto, ma in questo momento il software è pronto all'80% mentre l'hardware solo al 60%. Tuttavia i costi di sviluppo sono troppo alti quando, chi dovrebbe essere interessato all'acquisto di nuovi prodotti Amiga, manda in letargo il portafoglio e allo stesso tempo si lamenta della mancanza di sviluppo. Ricordate che noi non abbiamo tasche ampie, siamo una compagnia per Amiga che lavora nel mercato del computer con un budget ristretto e più idee che soldi. Spero che cogliate il senso di quanto detto e che capiate che vogliamo realizzare questo nuovo Amiga, ma non possiamo svilupparlo solo per divertimento, è necessario avere un mercato in cui venderlo.

Stephen Jones
Managing Director
Siamese Systems ltd.

Scelta la prossima CPU

a cura di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

L'importante decisione sulla scelta della prossima CPU per l'Amiga è stata presa. Dopo una serie di trattative ad alto livello con Motorola, Amiga Inc. ha deciso di supportare la scelta di una soluzione biprocessore utilizzando il chip PowerPC e una CPU 680x0 per la compatibilità verso il basso. Seguendo la strada aperta da Phase5 con le schede PowerPC, Amiga Inc. ha assicurato che non ci saranno ritardi per avere dei sistemi di nuova generazione. Ha pensato ad una soluzione basata sul solo PowerPC o qualsiasi altra CPU, ma i tempi di sviluppo per il nuovo codice nativo del sistema operativo avrebbe bloccato lo sviluppo di qualsiasi altro nuovo sistema per circa 18 mesi. Questo annuncio non solo è una spinta in avanti per i produttori di hardware come la Index Information e la DCE, interessate ad investire in hardware che, sviluppato da AInc. potrebbe essere concepito obsoleto già prima del lancio, ma anche per le centinaia di sviluppatori di software insicuri della strada da imboccare e per e migliaia di utenti tentati dall'acquisto di schede PPC che sono in dubbio per la precedente non ufficialità di quest'ultime. Sicuramente ci saranno numerose domande sollevate da questo annuncio, senza citare le inevitabili discussioni che una simile decisione potrebbe causare. Noi ci sforzeremo di tenere aggiornato il pubblico su questo importante sviluppo, e lo faremo presto in una prossima press-release per quanto riguarda i pro e i contro. Nella seguente lettera aperta Joe Torre, esperto di hardware Amiga (nella press-release costui viene chiamato "Amiga hardware Supremo", ma davvero si fa chiamare così? NdR) pone molte delle domande che inevitabilmente seguiranno, rispondendo in anticipo prima che vengano fatte. Inizialmente era stato previsto di diffonderla per una prima dichiarazione a Febbraio, la ripresentiamo qui con il permesso di Joe Torre molti giorni prima, anche perché in qualche modo questa lettera è stata inviata a molti newsgroups. Pittosto che lasciare girare questa informazione circondata da dubbi, ci è sembrato meglio diffonderla direttamente, così eccola qui.

Quale CPU ci sarà nei prossimi Amiga?

D: Da quale CPU dipenderà maggiormente il futuro di Amiga, 68K o PPC?

R: Entrambi. Amiga ha il 68K per la compatibilità, il PPC per la velocità. La flessibilità dell'architettura Amiga ha permesso di utilizzare uno o più chip PPC per processi avidi di potenza di calcolo come rendering, (de)compressione, (de)crittazione, ecc. Il 68K fornisce il 100% della compatibilità software, mentre il PPC fornisce i "cavalli-motore". Più utenti aggiorneranno i propri Amiga con 68K+PPC, più software ci sarà per i nostri Amiga che sfrutti le capacità del PPC.

D: Sarà necessaria una scheda PPC per far girare il Workbench3.5?

R: Decisamente no. L'aggiornamento è per le macchine attuali, come pure per quelle future. Vogliamo elevare al massimo il valore e il fascino del WB3.5, così tutti gli utenti si aggiorneranno alla prossima versione.

D: Dal momento che una versione del WB3.5 in codice nativo PPC sarebbe più veloce di una versione 68K, perché la si sta scrivendo solo per il 68K?

R: Per supportare la Comunità Amiga esistente. Portando l'AmigaDos su qualsiasi CPU, sarebbe più veloce se la CPU fosse più veloce. Il tempo per la diffusione necessita di una importante considerazione. Per montare una scheda acceleratrice c'é bisogno di meno di venti minuti, ma il porting del SO verso il PPC richiederebbe più di un anno. L'aggiornamento del WB3.5 è per le centinaia di migliaia di macchine basate su 68K in uso oggi, con o senza PPC. Più utenti Amiga trarranno vantaggio da un uprgade per 68K che da un upgrade PPC più tardi, per hardware che non possiedono.

D: Ci sarà una versione PPC-only di AmigaDos?

R: I licenziatari Amiga sono liberi di portare AmigaDos per Alpha, PPC, MIPS etc. Queste CPU potrebbero essere l'ideale per applicazioni non solo per Amiga, ma nelle quali Amiga eccelle. Non ci sono dubbi che questi porting sarebbero veloci, soprattutto rispetto ai goffi SO che di solito girano su questo genere di hardware. Comunque non possono essere considerati compatibili Amiga a meno che non forniscano una qualche sorta di emulazione dei Chipset e del 68K.

D: Cosa si dice dei processori ColdFire Motorola come CPU?

R: Il ColdFire è compatibile per meno del 30% compatibile con il 68K, ha un costo basso e delle performance elevate. Il ColdFire ha un set di istruzioni limitato, che lo rende molto veloce, ma mancante delle operazioni bitfield che sono cruciali per l'AmigaDos. Utilizzare il ColdFire significherebbe una completa riscrittura dell'AmigaDos, e sarebbe incompatibile con i programmi commerciali esistenti, e con tutti quelli dell'archivio del grande Aminet.

D: Amiga Inc. costruirà nuovi Amiga?

R: No, Amiga Inc. non produrrà nuove macchine. Le nuove macchine verranno da compagnie licenzatarie Amiga. Petro ha riscosso un ottimo successo dando in licenza la tecnologia Amiga. Sulla pagina web (http://www.amiga.de) di Amiga International è disponibile una lunga lista di licenziatari. Tenete d'occhio queste compagnie per i nuovi modelli Amiga. Queste compagnie hanno portato all'Amiga raffinatezze come RTG, AHI, PPC, Wide SCSI, e anche PCI! Queste compagnie hanno bisogno di sapere dal pubblico le caratteristiche che vorrebbe dai nuovi modelli Amiga. Loro produrranno l'Amiga che il pubblico ha intenzione di comprare.



WG COMPUTER

di **William Molducci** (will@sira.it)

Dopo i fasti della prima edizione di Pianeta Amiga siamo ritornati ad Empoli con il proposito di visitare il primo punto vendita di Amiga Professional, ovvero W. G. Computers (acronimo di War Games). La data prescelta ha coinciso con la preparazione di una giornata dedicata alle capacità del nostro computer nel campo del DeskTop Video, in stretta collaborazione con ClassX, a cui hanno contribuito numerosi fotografi e video-maker. Alla dimostrazione hanno partecipato circa 30 persone, che si sono dimostrate molto interessate e stupite per le potenzialità di programmi quali X-DVE, FontMachine e VideoFX, visto il discreto successo la W. G. Computers ha deciso di riproporre mensilmente l'iniziativa, le cui date verranno rese pubbliche nel loro sito Web (http://www.wgcomputers.it). Oltre ai pacchetti della Class-X è stato utilizzato anche SCALA Multimedia, con attrezzature quali genlock, digitalizzatori, telecamere, videoregistratori ed alcuni Amiga 1200, sia in versione desktop, sia Tower (Micronik). Durante la nostra visita abbiamo potuto appurare la presenza delle schede PowerUP di Phase 5 (le cui vendite procedono a buon ritmo, soprattutto per quanto riguarda il modello di punta con 68060 a 50 Mhz e PPC a 200 Mhz), la scheda grafica Picasso IV, numerose Blizzard accelerate con interfaccia SCSI, Scandoubler interni per A1200 ed esterni per qualsiasi modello Amiga, Tower Micronik, mouse, tastiere ed adattatori, CD-Rom, Hard Disk, drive interni ed esterni, eccetera. Per quanto riguarda il software il pezzo forte era rappresentato dalle compilation shareware Aminet e Amy Resource, ma non mancavano programmi di grafica, i prodotti della Class-X, Storm C, oltre ad una serie di nuovi e vecchi videogiochi, questi ultimi venduti a prezzo contenuto. W. G. Computers fornisce anche l'assistenza tecnica, appoggiandosi, per le riparazioni, al laboratorio Logica di Pordenone.





Amiga Explorer

Riceviamo e prontamente pubblichiamo questo messaggio pervenutoci da Michele Battilana della Cloanto.

Come probabilmente saprete, Amiga Explorer 2.0 è progettato allo scopo di collegare in maniera facile e veloce un Amiga con uno o più PC, utilizzando una rete TCP/IP già esistente o attraverso una connessione seriale diretta, rendendo accessibili dal desktop di windows le risorse Amiga. Amiga Explorer 2.0 Beta 4 ora è stata completata. E' l'ultima versione (finale). Sarà mandata a quelli che tra voi ci hanno reso noti i loro preziosi suggerimenti, oltre a chi vorrà richiederlo. Non voglio occupare la vostra casella postale con 150 k se non siete interessati. Se lo siete, fatemelo sapere e l'archivio con il software per Amiga e Windows vi sarà recapitato.

Anche ai redattori della rivista EAR farebbe piacere provare questo prodotto, anche se per il momento non sembra che la Cloanto sia interessata alla stampa nazionale... Aspettiamo di poter vedere il programma finito per la prova su strada di un prodotto che mette a nudo la tendenza di questa software house ormai votata alla integrazione degli ambienti Amiga-PC. Si può anche non essere d'accordo ma il lavoro di Michele va sempre rispettato.

RAI, Mediamente e Amiga

di **Giorgio Signori**

Pare che finalmente la RAI abbia deciso di interessarsi, seppur marginalmente, ai sistemi alternativi tra i quali figura l'Amiga, all'interno della trasmissione Mediamente in onda su Rai 3. In particolare la puntata del 3 marzo, dedicata ai browser alternativi, ha parlato del browser amighista A-Web, mentre è in programmazione una puntata interamente dedicata ad Amiga, in cui un 4000 forte di CyberstormPPC dimostrerà agli italiani la versatilità e la potenza del nostro amato sistema. Dall'archivio online della Rai riportiamo qui ciò che è stato detto nella puntata del 3 marzo su A-Web:

"Oggi ci occupiamo di altri 2 di questi programmi: Amaya del WWW consortium e Aweb (un navigatore specifico per sistemi Amiga). Aweb come già detto è un browser per sistemi amiga. Ne esistono altri come Ibrowse e Amiga Voyager dei quali però non ci occuperemo. Scorrendo la scheda descrittiva notiamo una caratteristica unica del programma, quella di disporre di 3 diversi modi di interpretazione dell'HTML, il linguaggio usato per elaborare le pagine web. Questo linguaggio è ormai giunto alla sua quarta versione ma alcune case ne hanno elaborato parti del tutto originali leggibili solo dal loro browser. Aweb prova ad interpretare l'HTML prima in modo ortodosso, poi vagliando le possibili aggiunte per uno specifico browser e infine come ultima possibilità cercando di correggere da solo il codice quando errato. Aweb ha implementato lo stesso protocollo per le transizioni sicure dei grandi browser e dispone di un gestore della posta elettronica, e di uno per i newsgroup. Il suo punto di forza è sicuramente la velocità di gestione della cache, di quella parte della memoria in cui vengono scritti parte dei dati scaricati per velocizzare la visualizzazione di pagine già visitate. "

PHASE-5 pre/box

a cura di **Giorgio Signori** (*yurex@tin.it*)

Phase 5 Digital Products Annuncia lo Sviluppo del Pre\Box, un computer basato su PowerPC con AmigaOS 3.1. Muovendo un altro passo verso le soluzioni multiprocessore PowerPC, il Pre\Box decollerà verso nuove dimensioni di performance. Oltre ai nuovi prodotti come le schede CyberVisionPPC e BVisionPPC, Phase5 Digital Products ha iniziato lo sviluppo per un nuovo sistema a se stante basato su PowerPC, chiamato Pre\Box, che sfrutterà la licensa per l'AmigaOS 3.1, sotto CybergraphX V3. "L'accordo che abbiamo firmato con Amiga International ci permette di iniziare i progetti di sviluppo di questa nuova macchina, che è stata concepita da ormai molti mesi. E' un importante passo per rivitalizzare il mercato Amiga, incoraggiando gli sviluppatori e ricostruendo un mercato abbastanza forte da mantenere attivo" dice Wolf Dietrich, General Manager di Phase5. In un altro annuncio Dietrich afferma che l'A\Box, il progetto tecnologicamente a lungo termine di Phase5, è rimandato ma non cancellato. "Il progetto A\Box verrà portato avanti con nuovi obiettivi, nuove specifiche (voci incontrollate parlano di un fantomatico chip Caipirinha 2. NdR) e nuove risorse, basate sull'introduzione con successo della linea di nuovi prodotti". Dietrich spiega che la chiave della sopravvivenza dell'Amiga e del mercato Amiga è la disponibilità al più presto possibile di nuovi e straordinari prodotti hardware a se stanti nel prossimo futuro, o la battaglia potrebbe essere persa per i computer Amiga" aggiunge. Le nuove macchine Pre\Box punteranno al mercato dei PC o delle Personal Workstation di medio ed alto prezzo, ma sono progettati per offrire performance sbalorditive. Tutti i sistemi saranno basati su soluzioni multiprocessore con almeno quattro processori PowerPC installati, che permetteranno una potenza di calcolo estremamente alta ad un rapporto qualità/prezzo davvero notevole. "Il multiprocessing è stato uno dei nostri più importanti traguardi, se non il PIU' importante progetto per Phase5 Digital Products negli ultimi 18 mesi" spiega Wolf Dietrich. "E' questo l'ambiente in cui la tecnologia alternativa può offrire vantaggi e superiorità nei confronti dei prodotti del mercato PC. Mentre i nostri attuali prodotti della linea PowerUP che consiste in schede acceleratrici per computer già esistenti, aiuta l'utente ad aggiornare il proprio sistema ed assicura l'investimento hardware/software, il progettare nuove macchine che si posizionino nella fascia di prezzo dei PC è una nuova sfida, soprattutto considerando che i sistemi PC diventano superati e obsoleti, se non inutili, dopo appena un anno. " Di conseguenza, Phase5 non ha intenzione di produrre sistemi monoprocessore che dovrebbero competere ad un livello di performance simile a quello delle macchine basate su chip Intel, ma vuole sfruttare appieno le opportunità offerte dal passaggio al PowerPC. "Gli sviluppatori che salteranno sulla carrozza dei sistemi PowerUP oggi possono rendere i loro prodotti adatti al multiprocessing molto facilmente. Sarà quindi possibile fare due enormi passi avanti - da una singola CPU 68k a sistemi multiprocessori PowerPC- entro un solo anno, un progresso per la comunità Amiga davvero inimmaginabile" aggiunge Dietrich. Il sistema pre\box è progettato per avere una motherboard delle dimensioni di una ATX ed incorpora un sottosistema basato su memoria SDRAM con inizialmente una velocità della memoria di 100Mhz. A seconda dei processori PowerPC, il bus del processore viaggia fino a 199Mhz. I quattro processori PowerPC, situati ognuno in una scheda CPU separata, saranno equipaggiati di cache inline o backside, a seconda sempre di quale processore viene utilizzato. Dal momento che il software del sistema PowerUP garantisce una coerenza della cache controllata via software, il pre\box può anche essere dotato di CPU che non supportano il multiprocessing, come il PowerPC603e o il PPC750 (G3).

Gestion 3D

Il pre\box incorpora anche un sistema di gestione della grafica 3D, connesso ad un bus PCI 2.1 a 66Mhx con un picco di performance di 264 MB/s fornito di 8 megabyte di memoria grafica. Con questo sottosistema grafico viene fornito un potente standard per le configurazioni minime su cui può contare il software. Ma non è finita qui: sullo stesso bus PCI a 66Mhz c'é uno slot speciale per una scheda grafica 3D Vodoo2 che può essere accoppiata al chip grafico presente. "Contiamo di offrire, di nostra mano o con la collaborazione di altre case, una soluzione basata sui chip Vodoo2 come opzione di upgrade" commenta Wolf Dietrich. "Noi non dimenticheremo le richieste dei giocatori seri".

Come standard verrà integrato un controller Ultra Wide SCSI-II e sarà disponibile un controller ethernet da 100 Mbit che permetterà di utilizzare le potenti periferiche UW-SCSI odierne e fornirà la possibilità di connessioni in network velocissime - una caratteristica che supporterà la concezione del multiprocessing dei prodotti Phase5 Digital Products.

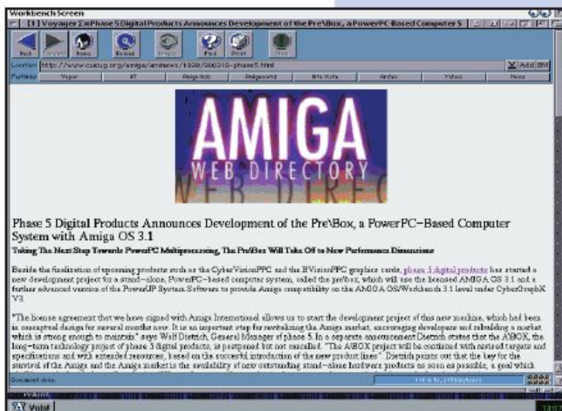
PCI

Allo scopo di utilizzare espansioni hardware economiche, un bus PCI con tre slot PCI sarà integrato. Questo bus PCI sarà a 66Mhz, ma sarà compatibile con le schede PCI a 33 Mhz. Con il bus PCI integrato, lo sviluppo di nuovo incredibile hardware per il pre\box sarà facilissimo; inoltre gli sviluppatori attuali di prodotti PCI possono utilizzare quest'ultimi e adattarli al pre\box semplicemente scrivendo del software che lo supporti. Non è ancora stato deciso se ci sarà uno zoccolo per una CPU 68k opzionale su scheda. "In questo prodotto di prossima generazione, la scelta per tilizzare il software per 68k sarà l'emulazione. Noi stiamo incoraggiando gli sviluppatori a supportare il nostro sistema PowerUP, e quelli che seguiranno le nostre raccomandazioni potranno sfruttare la potenza del pre\box per le loro applicazioni senza difficoltà. Gli sforzi ora vanno impiegati in questo punto" dice Wolf Dietrich. Oltre a queste importanti caratteristiche, il pre\box offrieà le soluzioni standard normal-

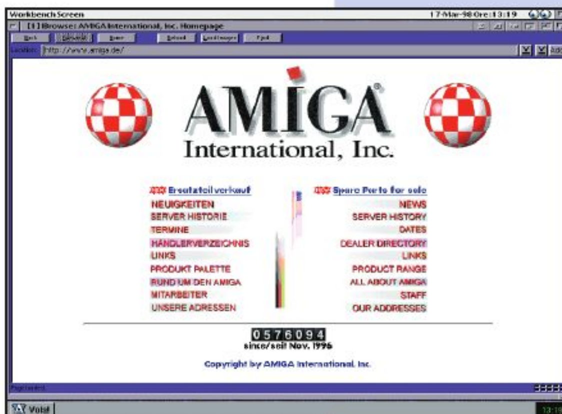
mente offerte da un computer oggi, come interfacce seriali e parallele veloci, un bus USB e un'interfaccia EIDE per l'uso, ad esempio, di economici drive CD-Rom o hard disk addizionali a basso prezzo.
La produzione del pre\box è prevista per la fine del 1998. Il prezzo è stato già basato sui prezzi attuali dei processori PowerPC. Attualmente contiamo di distribuire le seguenti versioni del pre\box suggerendo come prezzi finali quelli che seguono:

pre\box 604/800 con quattro PPC604e-200mhz-3.995 DM, 1995.00 US$, 1495 UKP
pre\box 604/1000 con quattro PPC604r-250mhz-4.995 DM, 2495.00 US$, 1895 UKP
pre\box 604/1200 con quattro PPC6043-300mhz-6.995 DM, 3395.00 US$, 2595 UKP
pre\box 750/1200 con quattro PPC750-300mhz ognuno con 1 mb di cache backside -8.995 DM, 4495.00 US$, 3395 UKP

Questi prezzi valgono per sistemi pre\box in un minitower ATX, con mouse, tastiera, AmigaOS 3.1 e il software di sistema PowerUP, escludendo memoria, hard disk e CD-Rom. Per una configurazione entry-level di memoria, HD e CD-Rom (32MB, 4GB, 24x), va considerata una spesa di 750 DM (375.00 US$ o 275 UKP). I prezzi per le valute inglesi e tedesche includono VAT, tasse e sono basati sul cambio corrente. I prezzi e le specifiche potranno essere soggetti a cambio senza preavviso. Per invogliare i possessori di schede PowerUP, Phase5 offrirà sostanziosi sconti per chi deciderà di passare a sistemi pre\box. "Vogliamo offrire garanzie per gli investimenti degli utenti. Ovviamente, gl utenti Amiga e gli sviluppatori hanno bisogno di vedere una crescita veloce di sistemi PowerPC in questi giorni, per supportaro il progresso dello sviluppo. Vogliamo incoraggiare gli utenti ad investire nella tecnologia PowerPC adesso. " commenta Wolf Dietrich. I possessori di schede PowerUP che più avanti si vorranno avvantaggiare degli sconti non dovranno riconsegnare le loro schede, ma potranno continuare ad utilizzare il loro Power Amiga come prodotto a se stante, potendo anche usare la sua potenza dal pre\box attraverso un sistema di link che verrà incluso nel pre\box, e con il quale si potrà sfruttare il multiprocessing del nuovo software del sistema PowerUP. Con questo progetto, unito ai numerosi prodotti prossimi ad essere distribuiti, Phase5 Digital Products rafforza la propria posizione di innovatore nel PowerPC per il mercato hardware e software Amiga. "Vogliamo supportare il mercato Amiga con questi sforzi "commenta Wolf Dietrich". "Parte dei nostri sforzi andranno anche per il supporto agli sviluppatori, e per incoraggiarli a sviluppare software per PowerUP con i nostri migliori auguri. Faremo qualunque cosa sia possibile per mantenere gli sviluppatori attuali all'interno dell'ambito Amiga, e tenteremo anche di riportare sull'Amiga gli sviluppatori che hanno abbandonato questa piattaforma lasciando dei progetti in sospeso. La recente diffusione di software per PowerUP, realizzato solo in poche settimane, dimostra quanto sia facile dimostrare che il software per Amiga esistente può essere portato su PowerUP, e con grande efficienza. Per convincere gli sviluppatori software, abbiamo anche bisogno di dimostrare il potenziale del mercato Amiga. Tutti gli utenti possono dare una mano contattanto i propri sviluppatori preferiti richiedendo versioni PowerUP del loro software".



Ecco come è arrivata la notizia sulla rete.



Sul sito di AI come al solito il nulla.

Riflessioni

Dopo voci di corridoio colte la notte sui canali IRC e sui newsgroups Phase5 ha finalmente svelato ogni segreto su quella che dovrà essere la nuova macchina della meraviglie: il Pre\Box. Abbandonato momentaneamente l'A/Box, Phase5 ci delizia e ci fa sognare con le caratteristiche tecniche del nuovo mostro. Vi rimandiamo al comunicato stampa ufficiale presente su queste pagine per scoprire come Phase5 ha intenzione di muoversi per il futuro di Amiga. I dubbi non possono però rimanere nascosti dietro le promesse di una meravigliosa macchina, è giusto quindi riflettere qualche istante. Quanto sono attendibili le promesse di Phase5? Grande scalpore fu mosso dal primo annuncio dell'A/Box da parte di P5, e dopo tanto tempo la tanto sognata macchina delle meraviglie è rimasta proprio questo: un sogno. Nonostante Wolf Dietrich dica che il progetto è stato solo rimandato, sinceramente non credo che suddetta macchina verrà mai realizzata, per lo meno non con caratteristiche tali da posizionarsi nella stessa fascia consumer in cui si sarebbe posizionata. Il dubbio è quindi questo: esiste il rischio che il Pre\Box faccia la stessa fine dell'A\Box? Una risposta può venire sia dalla fede amighista, ma anche dal buon senso, ed è tutta a favore del Pre\Box. l'A/Box infatti veniva paventato come una macchina di nuova generazione, ma era poggiato su basi precarie: Phase5 non possedeva alcun diritto sul nome Amiga, né tanto meno sulla tecnologia, e né sul sistema operativo, su che si sarebbe appoggiato quindi il sistema? Lo sviluppo di un sistema operativo proprietario avrebbe decisamente richiesto troppo tempo, e con dubbi risultati. Nonostante l'entusiasmo delle specifiche tecniche il rischio sarebbe stato quello di trovarsi di fronte ad una macchina ancora più di nicchia dell'Amiga, qualcosa di molto più vicino ad un Be-Box che non ad un Amy.

Con il Pre\Box non si corre questo rischio. La macchina è in cantiere da un bel po', e Phase5 non aspettava altro che la rappacificazione con Amiga International per poterne diffondere l'annuncio, non come un clone qualsiasi come il Boxer o il 5000/6000, ma come una macchina che taglia i ponti con i vecchi standard pur mantenendo il sistema operativo. Questo porta ad un altro dubbio: il SO verrà ricompilato per PowerPC da Phase5? O verrà fatto girare da una CPU 68k a parte (come avviene per le attuali PowerUP)? O verrà (speriamo vivamente di no) gestito in emulazione 68k? Contiamo di avere novità in questo senso al più presto dai boss di P5, nel frattempo già possiamo fare alcune considerazioni sulla natura di questa nuova macchina. Il listino dei prezzi diffuso parla chiaro, si parla di non meno di cinque-sei milioni per una configurazione base, salvo improvvisi stravolgimenti nel corso dei mesi che seguiranno. Questo vuol dire che il pre\box non sarà assolutamente una macchina rivolta al grande pubblico, ma che andrà ad inserirsi, per quanto riguarda il prezzo, nel mercato a metà tra le workstation di fascia bassa e i PC di fascia alta (nel momento in cui scrivo un PC di fascia alta è un P2@300 Mhz, ma può essere che tra due settimane sia già obsoleto...). Le performace però dovrebbero porre il Pre\Box di un certo numero di gradini al di sopra delle altre macchine di prezzo analogo. Se volessimo considerare il Pre\Box quindi come il vero Amiga di prossima generazione, assisteremmo al totale distacco dal mercato consumer del marchio Amiga, ma ad un probabile dominio della fascia in cui andrebbe a porsi. Se questo sia un bene è difficile dirlo, visto che gli utenti Amiga sono sempre stati abituati ad avere macchine low e high end (ad esempio i binomi 500 e 2000,1200 e 4000), e rinunciare del tutto alla prima categoria potrebbe togliere dal target di utenza una discreta fetta di mercato. Fetta di un mercato che però a tutt'ora è ad esclusivo appannaggio del monopolio, finalmente un po' traballante, di Wintel, e che in ogni caso è impossibile da attaccare allo stato attuale. Il dubbio finale è quindi questo: abbandonare del tutto l'area consumer e rivolgersi definitivamente all'high end? Direi di no, anche perché oltre al Pre\Box ci sono anche i numerosi cloni Amiga (Boxer e 5000 in testa) che potrebbero rappresentare la soluzione ideale per il low-end. In ogni caso il futuro si chiama PowerPC, quindi l'acquisto di una scheda PowerUP è senza dubbio il primo passo per muoversi verso una completa integrazione dell'architettura RISC per Amiga, tuttavia siamo curiosi di ascoltare anche i pareri dei lettori in proposito.



Phase5 acquista i diritti per AmigaOS 3.1

Langen/Oberursel, Germania, 9 Marzo 1998 - Amiga International Inc. e Phase5 Digital Products annunciano oggi che hanno firmato un accordo di licenza per l'AmigaOS 3.1 che permetterà a Phase5 di utilizzare Amiga OS 3.1 per i prodotti futuri.

"Siamo felici di vedere che con Phase5 Digital Produtcts un altro importante sviluppatore nel mercato Amiga dimostra il proprio interesse verso l'AmigaOS 3.1", dice Petro Tyschtschenko di Amiga International Inc. "Avendo Phase5 guidato lo sviluppo dei prodotti PowerPC per Amiga, questo è un importante accordo che darà un punto fermo per il futuro sviluppo di sistemi Amiga e Amiga compatibili, con un futuro supportato anche dalla cooperazione di diversi licenziatari delle nostra tecnologia Amiga", aggiunge. L'accordo consentirà a Phase5 di utilizzare Amiga OS 3.1 nei prodotti futuri e quindi di espandere la linea PowerUP con nuove macchine; logicamente, la compagnia ha immediatamente annunciato lo sviluppo di nuovi sistemi. "Siamo molto contenti di essere giunti ad un accordo che ci permette di muovere i nostri sforzi in questo nuovo prodotto, e apprezziamo il supporto di Amiga International Inc, in particolare di Petro Tyschtschenko per il nostro progetto", dice Wolf Dietrich, General Manager di Phase5. "Questa collaborazione dimostra la fiducia nell'Amiga ed è un importante segnale per il futuro del sistema.

Tradotto da Giorgio Signori (yurex@tin.it)

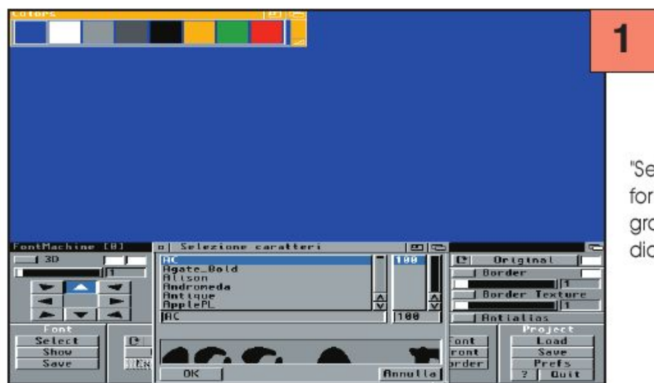
ClassX CD-Rom

di **Andrea Favini**

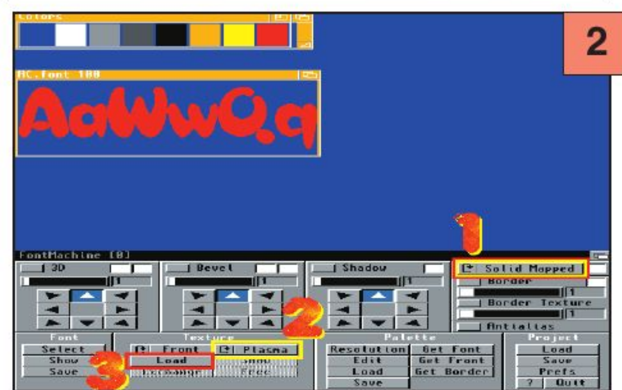
Un punto di forza delle grandi riviste inglesi è sempre stato il fatto di potere proporre coverdisk di grande valore con programmi completi. Questo viene reso possibile dalla tiratura di tali riviste per cui le case di software scelgono di fare pubblicità ai propri prodotti fornendone le vecchie versioni. Ora anche noi, con sforzi non indifferenti ci siamo riusciti e questo mese possiamo proporvi due pezzi forti della ClassX. I nostri amici toscani ci hanno infatti messo a disposizione la versione 1.15 di FontMachine e la 2.0 del celeberrimo X-DVE. Per i lettori affezionati di Enigma questi due capolavori non hanno bisogno di presentazioni. Comunque FontMachine è un programma che permette di creare colorfont a livello professionale a partire da font bitmap o intellifont. La versione 1.15, pur non avendo le potenzialità della 3 appena recensita, è già ad un buon livello. La ClassX ha messo a disposizione potenti strumenti di mappatura, i quali danno la possibilità di utilizzare sia immagini esterne che pattern più o meno casuali, generati internamente, uniti ad un'estrema facilità d'uso, voi dovete solo metterci la fantasia. Descrivere X-DVE in poche parole è un compito arduo. Cominciamo col dire che il nome è un acronimo e sta per "eXtended-Digital Video Effects". Il suo campo d'azione spazia dalla videoproduzione alla creazione di effetti per applicazioni multimediali. X-DVE è infatti in grado di generare spettacolari effetti di transizione 2D e 3D, già presenti come ampia dotazione, nonché personalizzabili.

Sempre per esigenze di spazio possiamo illustrarvi soltanto come iniziare ad usare FontMachine. Dopo avere logicamente lanciato il programma eccovi un piccolo be-bop su come generare una bella Colorfont. Al momento della stesura del mini be-bop siamo in possesso solo della versione inglese. Ci scusiamo, visto che quasi sicuramente sul CD ci sarà quella italiana. Abbiate pazienza, ma come ben sapete, noi non stiamo in lussuosi uffici con tutti i comfort, bensì la redazione di Enigma è composta dalla casa di ognuno di noi e a volte non è facile passarsi il materiale per gli articoli. Comunque i bottoni non dovrebbero cambiare posto, per cui li riquadriamo per bene così che possiate facilmente trovarli. Con FontMachine è possibile generare font fino a 256 colori. Noi questa volta utilizzeremo il valore di default il quale è posto a 8, primo per non penalizzare chi non ha un Amiga AGA, secondo per dimostrarvi la potenza del programma.





Per cominciare ci serve una font su cui lavorare. Clicchiamo su "Select" e nel requester andiamo a cercare "AC", che dovrebbe essere fornita con il programma. In caso non la trovaste, ve bene una qualsiasi di grandi dimensioni (almeno 70 punti). Scegliamo la dimensione, 100, e diamo l'OK.

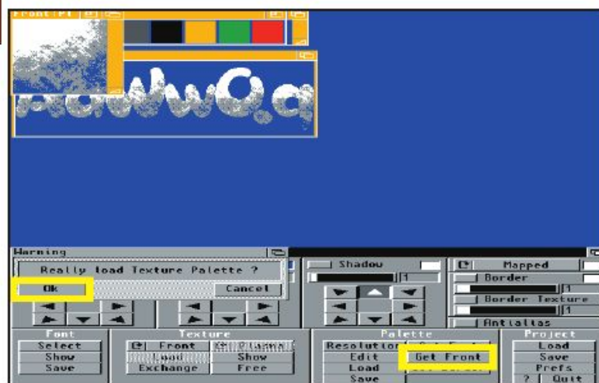


Ora per dare una mappatura ai caratteri dobbiamo innanzitutto cliccare sul bottone ciclico in alto a destra fino ad ottenere l'opzione "Solid Mapped"; la mappatura semplice crea dei vuoti in corrispondenza del colore 0 della tessitura usata. Successivamente clicchiamo sul bottone ciclico in alto a destra nel settore "Texture" fino a che non compaia la scritta "Plasma", tipo di tessitura casuale molto adatto per generare effetti naturali. Clicchiamo infine su "Load"



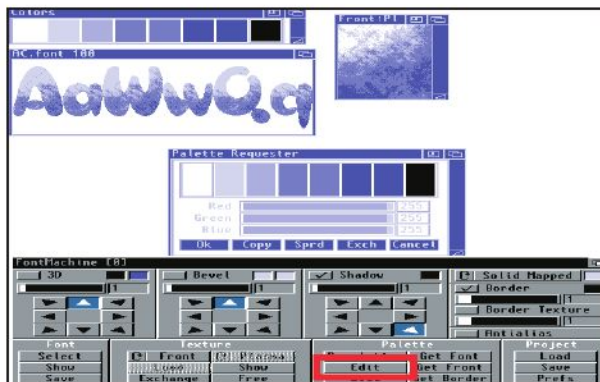
Dovrebbe ora apparire un piccolo quadro. Inseriamo nelle caselle "Sx" e "Sy", i valori di larghezza e altezza. E' buona regola che queste siano almeno pari all'altezza dei caratteri. State attenti che a volte alcuni caratteri sono più larghi che alti. Il bottone ciclico Palette ci permette di scegliere il tipo di effetto e quello che utilizziamo è "Sky" (Cielo). Diamo l'OK.

4



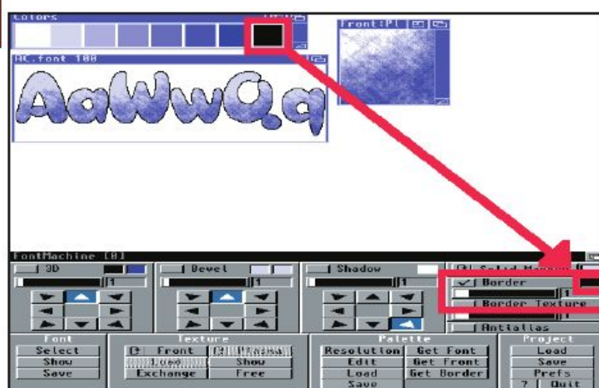
Dovrebbe ora essere comparso un riquadro contenente la tessitura. I colori sono però brutti in quanto è stata mantenuta la vecchia palette. Clicchiamo dunque sul bottone "Get Front" e diamo poi l'OK alla richiesta successiva.

5



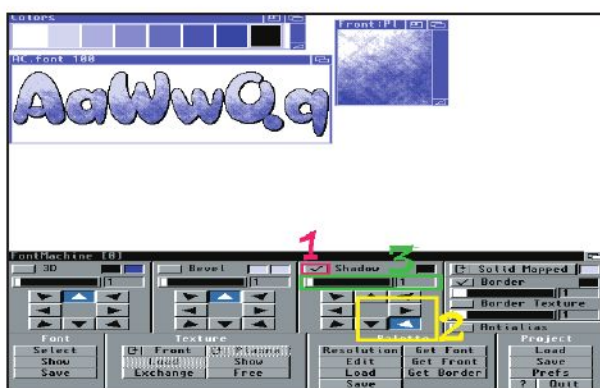
Ora però i colori impostati sono una scala sfumata dal bianco al blu e noi abbiamo bisogno il nero. Clicchiamo dunque su "Edit" nel riquadro "Palette" e preso l'ultimo colore a destra muoviamo tutti gli slider a 0, poi diamo l'OK.

6



Aggiungiamo ora un bordo sottile. Per farlo, innanzitutto attiviamo l'opzione "Border" cliccando sul CheckBox relativo. Lasciamo il valore a 1 e clicchiamo prima sul colore nero nella palette, poi nel rettangolo a lato dell'opzione stessa.

7



Diamo ora un effetto particolare. Attiviamo l'opzione "Shadow" (ombra) tramite click sul checkbox relativo. Impostiamo la direzione di proiezione tramite i gadget a freccia sottostanti e definiamo la lunghezza muovendo lo slider relativo.

8



Non ci resta ora che salvare la nostra colorfont e lo facciamo cliccando su "Save" nel settore "Font". A questo punto il programma chiede se deve creare il cassetto. Il criterio con cui imposta il nome del carattere è semplice: viene aggiunta una "C" alla fine. Se non dovesse andarvi bene, basta cliccare su "Annulla" alla richiesta e immettere nel path il nome desiderato. Nuovamente il programma vi chiederà se volete creare il cassetto e a questo punto potete dire "Crea". Attenzione solo ad una cosa. FM1, a differenza delle versioni a partire dalla 2, genera i caratteri in un'unica volta, e lo fa in chipRAM. Quindi nel caso di caratteri troppo grandi, potreste non avere memoria sufficiente. Soprattutto dunque per i nonAGA, cercare di limitare al minimo gli sprechi di memoria, ad esempio chiudendo il WB.

Creiamo un brano con l'eccellente programma di composizione algoritmica, che chi ci segue ha trovato gratis sul nostro CD-ROM!

primi passi con SuperJAM

di **Marco Milano**

Come saprete se ci avete seguito negli ultimi tempi, la comunità musicale Amiga ha visto concludersi positivamente la vicenda delle ultime versioni dei programmi musicali realizzati dalla Blue Ribbon: Bars&Pipes, SuperJAM!, Patchmeister e tutti i dischi aggiuntivi (Tool, Stili...) sono ora a disposizione di tutti gli amighisti, grazie alla pressione di molti utenti Amiga sull'attuale detentrice dei diritti relativi a questi programmi, la... Microsoft!
Dopo un periodo in cui solo gli utenti Compuserve avevano la possibilità di accedere al software (questo perché i programmatori di Bars&Pipes avevano lì il loro Forum), la Microsoft ha deciso che, non avendo alcun interesse nel software per Amiga, questo viene messo a disposizione della comunità Amiga in modo gratuito, pur mantenendone la proprietà intellettuale.
Beh, proprio "nessun interesse" forse è un po' eccessivo, visto che un gruppo di musicisti Amiga ha chiesto alla Microsoft di acquistare i diritti ed il codice dei programmi Blue Ribbon e la richiesta dell'arrogante casa di Redmond è stata di quasi due miliardi di lire!
Sinché una software house Amiga non avrà le possibilità e l'interesse di compiere un tale esborso, non sarà possibile realizzare upgrade di questi prodotti... fortunatamente si tratta di prodotti molto maturi, eccedenti le necessità dell'utente medio e difficilmente superabili in quanto a intuitività e potenza anche dopo ben cinque anni dall'ultimo aggiornamento.
Chi ha acquistato EAR negli ultimi due mesi ha trovato la versioni complete di Bars&Pipes Professional e SuperJAM!, totalmente gratuite, ed ha già seguito il nostro Tutorial relativo a Bars&Pipes. Questo mese invece ci dedicheremo a SuperJAM!, il potentissimo software di composizione algoritmica.

Installazione

Anche in questo caso abbiamo trovato nell'archivio relativo al primo floppy la nauseabonda Licenza d'Uso Microsoft, che ci ricorda chi sia ora il "padrone" del nostro amato software: la Licenza sotto forma di "Microsoft End User Agreement" contiene le allegre scritte "SuperJAM! Copyright (c) 1995 Microsoft Corp. " e "Microsoft SuperJAM! version 1.1 for the Amiga(tm)".
In che mani!! Non soffermiamoci oltre, potrebbe fare male al fegato, e passiamo all'installazione. "Microsoft SuperJAM! version 1.1" è presente sotto forma di tre archivi LHA relativi ai tre dischetti del programma; c'é poi un archivio di 800K relativo agli ottimi stili aggiuntivi. E' necessario scompattare i tre file . LHA su tre floppy e poi procedere con l'installazione su HD, come era avvenuto con Bars&Pipes Pro, perché l'Installer di SuperJAM! si attende di essere eseguito da Floppy. Sarà poi necessario rinominare i floppy come "SuperJAM!", "SuperJAM! Extras 1" e "SuperJAM! Extras 2", altrimenti il programma di installazione si blocca. Ora possiamo cliccare sull'icona "Hard Disk Install". Durante l'installazione ci verrà richiesto se vogliamo scompattare anche i "TurboSounds": ovvio che se non ci interessa utilizzare i suoni interni dell'Amiga possiamo risparmiare spazio su disco non scompattando i relativi suoni.
Ricordiamo che è anche possibile eseguire l'utility "Floppy Install" ed utilizzare SuperJAM! con Amiga privi di disco rigido, ma ve lo sconsigliamo per l'ovvia lentezza e la necessità di inserire continuamente nei floppy i dischi con gli stili aggiuntivi. Una volta eseguita l'installazione, SuperJAM! 1.1 occupa su HD circa 2,2 MBytes.
Anche questa volta eseguendo l'About non appare alcuna traccia della Microsoft, dunque l'intervento della casa di Bill Gates si è limitato all'aggiunta della Licenza d'Uso. E notiamo con piacere che l'installazione non copia tale Licenza sul disco rigido. He! He! He!!
Come per B&PPro la Blue Ribbon ha effettuato la modifica al programma di installazione, che invece di richiedere i nostri dati ed il numero di serie del floppy (che ovviamente non avremmo) registra automaticamente la nostra copia a nome "Blue Ribbon" e ci assegna un numero di serie.

Breve presentazione

Ora esaminiamo rapidamente le caratteristiche di questo programma, ad uso dei neofiti o di chi avesse ancora la versione 1.0.
Innanzitutto i requisiti: qualunque modello Amiga, OS 1.3 o successivo, 1 MByte di RAM, interfaccia MIDI, almeno uno strumento MIDI (invece degli ultimi due possono e essere utilizzati i suoni interni Amiga "TurboSounds", per i quali è consigliato un Amiga accelerato).
Ma cos'é veramente SuperJAM!?
Avete presente un software di composizione automatica? Su Amiga i primi sono stati, molti anni fa, i generatori di variazioni pseudo-casuali di KCS Level II ed il programma "M - The intelligent musician": programmi molto complessi pieni di parametri matematici e che solitamente non vanno più in là di una melodia variata, con qualche accordo di sostegno. Con SuperJAM! si è fatto un gran-

de salto di qualità: abbiamo a nostra disposizione ben sei parti musicali, interamente improvvisate in tempo reale dal computer che segue i nostri dettami, cioè rimane fedele, pur nella continua variazione, allo stile musicale, all'armonia ed alla struttura formale da noi decise (anche in tempo reale). Basta cliccare su "Play", e i sei strumenti della nostra "Band" si lanciano in un'improvvisazione continuamente nuova, ma fedele allo stile musicale ed agli accordi da noi selezionati; basta cliccare su uno Stile o su un accordo, ed in tempo reale, oltre che perfettamente "a tempo", il programma cambia i parametri relativi.

Se non fosse già troppo semplice, "The Eas-O-Matic MusicMaker" permette di automatizzare anche la scelta degli accordi e della melodia, limitando l'intervento dell'utente alla pressione di due o tre tasti sulla tastiera dell'Amiga (il tasto "Z" seleziona un accordo casuale sito una seconda o una settima sopra o sotto l'accordo corrente, il tasto "X" fa lo stesso scegliendo accordi a distanza di terza o sesta, la "C" seleziona accordi distanti una quarta o una quinta, la "V" torna alla tonica; per quanto riguarda la melodia, il tasto "/" seleziona una nota in modo assolutamente casuale, il tasto "maggiore" sceglie una nota che fa parte della tonalità corrente, il tasto "minore di" limita la nota emessa a quelle facenti parte dell'accordo in esecuzione; il tasto "M" è il più "intelligente", infatti sceglie una nota dell'accordo se ci si trova sul "battere" della misura, o una nota della tonalità se ci si trova in qualsiasi altro punto). In pratica, senza preoccuparsi troppo delle varie funzioni, basta schiacciare i tasti a caso ed otterremo quasi sempre musica abbastanza appropriata da sembrare creata con cognizione di causa! La cosa sarebbe già abbastanza eccitante, ma è la costruzione di un brano che da le maggiori soddisfazioni: basta aprire la finestra della Song, cliccare al suo interno e creare le varie Sezioni, passare all'editor delle Sezioni, inserire gli accordi desiderati (cliccando su una battuta appare una tastiera di pianoforte sotto il puntatore!), i Break, i cambi di tempo e di stile, ed il programma improvviserà un arrangiamento completo del nostro brano; quando sentiamo una variazione che ci soddisfa particolarmente, possiamo registrarla "per sempre" facendo uno Snapshot, ed editarla nei dettagli fini con un Editor a griglia; infine, premendo il pulsante di Melody Record, registrare in tempo reale una melodia sull'arrangiamento già preparato. In dieci minuti si può creare un arrangiamento che richiederebbe giorni di lavoro ed una competenza musicale al di fuori della portata della maggior parte delle persone, anche musicisti. I sei strumenti della "Band" sono completamente a nostra scelta, possiamo utilizzare quelli di Default, più adatti ad ogni Stile, o cambiare tutte le assegnazioni, utilizzando Patch MIDI o campioni Amiga "TurboSounds" (consentono di avere fino a sedici voci contemporaneamente dai canali audio del computer, fondendo tutti i campioni delle varie voci in un unico campione). Ma anche gli Stili non sono immutabili: possiamo crearne di nuovi (nonostante la semplicità degli Editor non è cosa semplice, bisogna avere ottime conoscenze musicali), o definire nuovi accordi (modali, Jazz, etnici...) e salvarli per l'utilizzo con qualunque Stile. La Blue Ribbon aveva comunque fatto già molto lavoro: una trentina di Stili nella versione 1.1 di SuperJAM!, più decine di Stili aggiuntivi disponibili in collezioni su Floppy (che noi avevamo acquistato a caro prezzo, ed ora sono anch'essi disponibili gratuitamente!). Ogni Stile è illustrato da una "Section Demo", un breve brano che ne mette in risalto le caratteristiche. Gli Stili totali realizzati dalla Blue Ribbon sono quasi 100, e su Internet ci sono anche Stili realizzati da compositori Amiga e messi a disposizione degli utenti! Ma il vero punto di forza di SuperJAM! è l'incredibile realismo delle improvvisazioni, la professionalità degli arrangiamenti, l'apparentemente infinita possibilità di variazione. Ascoltando uno Stile di difficile riproduzione come il Jazz, ci si rende conto che i musicisti simulati sembrano avere uno "swing" da jazzista consumato; passando ad un Samba, sembra di sentire attraverso le note la languidezza del carattere sudamericano; selezionando il Country, il "pianista" si lancia in abbellimenti western, sempre diversi ma senza alcuna sbavatura che tradisca la loro origine elettronica! Insomma, ascoltare per credere, gli algoritmi di SuperJAM! sono imbattibili, e gli Stili sono molto superiori a quelli di altri programmi per PC o Mac, tipo Band in a Box o Music Box. Se tutto ciò non bastasse, SuperJAM! è integrabile perfettamente con Bars&Pipes Pro: grazie ad un apposito Accessorio (presente nei dischetti di SJAM! ma da installare in Bars&Pipes) è possibile far partire SuperJAM! all'interno di Bars&Pipes, ed utilizzarlo senza limitazioni: tramite appositi Tool le parti generate da SJAM! possono essere redirette in tempo reale su qualunque traccia di B&P, e lì sottoposte ad altri Tool o editate; le sei tracce di SJAM! possono così fare da "base" composta automaticamente a decine di altre parti, composte e registrate con Bars&Pipes.

Il Tutorial

Ed ora vi illustreremo dettagliatamente i primi passi necessari per iniziare ad utilizzare con soddisfazione SuperJAM!. Nonostante la grande intuitività, SuperJAM! è infatti un programma molto complesso, che permette di ottenere risultati anche di livello professionale con un minimo sforzo creativo.

Noi stessi ci siamo trovati talvolta ad utilizzare SuperJAM! quando abbiamo avuto necessità di comporre rapidamente brani di sottofondo con scadenze temporali ravvicinate, brani che sono stati trasmessi su RAIUNO, dunque sulla qualità ottenibile tramite gli ottimi Stili di SuperJAM! non ci sono dubbi. Con un minimo di personalizzazione nessuno potrà pensare che si tratti di brani realizzati da algoritmi computerizzati, tale è la qualità e l'umanizzazione dei Pattern generati da SuperJAM! Dopo le prime spiegazioni ci lanceremo nella composizione di un brano originale: per seguire il Tutorial è necessario avere installato SuperJAM! 1.1 e disporre di uno strumento musicale MIDI. Altrimenti potrete utilizzare i suoni interni Amiga tramite i TurboSound, ma questo rendono bene solo su Amiga accelerati, e la qualità è comunque nettamente inferiore ad un buon Expander.

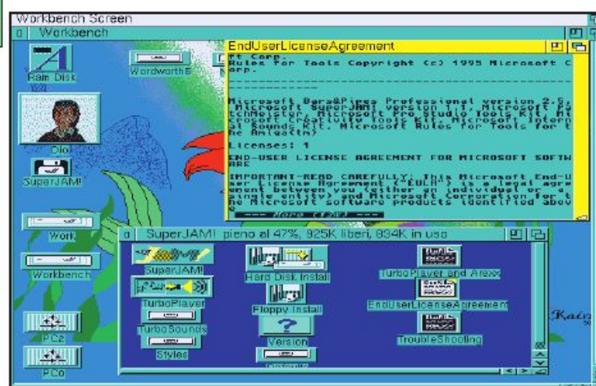
Conclusioni

Concludiamo ricordando che in futuro, se ci sarà richiesta, torneremo sull'argomento per illustrare con esempi pratici le caratteristiche più potenti di SuperJAM!, come la possibilità di creare Stili personalizzati.

L'interesse non dovrebbe mancare, visto che negli ultimi mesi su Internet i siti dedicati a Bars&Pipes, SuperJAM! ed al supporto della musica MIDI su Amiga stanno aumentando di numero. Si è anche aperta una sezione in cui gli amighisti possono scambiarsi manuali originali, hardware (SyncPro, OneStop ecc.), e già ci sono alcune interessanti offerte, con gli indirizzi di e-mail dei proponenti. Evidentemente il rilascio gratuito dei prodotti Blue Ribbon ha innescato, come speravamo, un ritorno di interesse verso quelli che sono tra i migliori programmi musicali mai prodotti per qualunque piattaforma! Sorpresa finale: sul CD-ROM allegato ad EAR del prossimo mese troverete il brano realizzato durante questo Tutorial, così potrete controllare che tutto sia andato bene!



1



Il contenuto del primo disco di SuperJAM! 1.1. In alto abbiamo aperto il file con la nauseabonda Licenza d'Uso della Microsoft, in cui i simpaticoni di Redmond solo perché hanno inglobato la Blue Ribbon possono scrivere cose orrende come "Microsoft SuperJam! version 1.1"!

2



Iniziamo configurando lo schermo in modo più umano: senza offesa per i sassofonisti, mettiamo un puntatore più maneggevole e selezioniamo la risoluzione di schermo adatta, ad esempio un ben Productivity 640x480. Basta selezionare le opzioni da noi indicate nella finestra che appare cliccando su "Prefs" nella barra grigia.

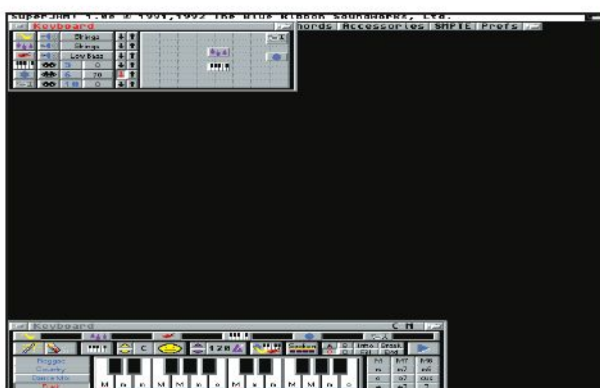
Notate che la barra grigia si aziona con il pulsante sinistro, e sotto di essa c'é la solita barra dei menu, bianca, che si

3



Conviene, per evitare confuzioni, trascinare la barra grigia subito sotto quella bianca. Ora notate l'unica finestra, aperta, quella con la tastiera: da qui possiamo già far partire della bella musica. Sulla sinistra ci sono dei quadrati grigi con i nomi degli Stili, in cui sono caricati già quattro stili di Default. Per ascoltarli basta selezionarli con il mouse e cliccare sul pulsante di "Play", ovvero il triangolo blu in alto a destra. Per arrestare la musica basta ripremerlo: notate che ora si è trasformato in un pulsante rosso di Stop!

4



La musica che avete sentito proveniva dal nostro Amiga. Noi però abbiamo detto che vogliamo utilizzare SJAM! via MIDI, dunque clicchiamo sull'icona al centro in alto che rappresenta degli strumenti musucali colorati, e nella finestra che apparirà clicchiamo su tutti gli altoparlantini, facendoli diventare interfacce MIDI: ora i suoni selezionabili sono quelli MIDI, ed i numeri che sono apparsi al posto del nome del suono sono Canale e Patch MIDI. Per evitare di scegliere i suoni manualmente per ogni stile c'é però un sistema già pronto, grazie allo standard General MIDI.

5



Selezioniamo "Load" dal menu "The Band" che appare quando la finestra degli strumenti è selezionata, e carichiamo dalla Directory "Bands" la "General MIDI. band": ora tutti gli strumenti sono settati automaticamente. Dobbiamo però avvertire anche gli Stili di utilizzare gli strumenti di Default GM: clicchiamo su "Styles" nella barra grigia, e si aprirà una finestra con tutti gli stili correntemente caricati. Clicchiamo su uno di essi, poi sull'icona degli strumenti, e si aprirà la finestra relativa alla Band per quello specifico Stile. Dal menu "Patches" selezioniamo "Use Style Patches", ed è fatta. Purtroppo questa operazione talvolta va ripetuta quando carichiamo uno Stile nuovo, dunque meglio sempre controllare che tale opzione sia attivata, altrimenti potremmo non avere i suoni originali!

Ora proviamo a caricare un nuovo Stile (se avete installato gli Stili aggiuntivi troverete anche quegli splendidi Stili tipo Adventure, Love Theme o Rachmaninov...): dal menu "Style" selezioniamo "Load", e dalla Directory "Styles" carichiamo uno Stile che ci interessa. Ricordiamoci di controllare che sia selezionato "Use Style Patches".

Per ascoltarlo possiamo cliccare direttamente sul pulsante di Play presente nella finestra Styles; oppure cliccando con la Bacchetta Magica (già vista in B&PPro) su uno dei 4 Stili già presenti nella finestra Keyboard possiamo cambiare tali Stili con qualunque Stile già caricato.

6



7



Ora guardiamo meglio la finestra Keyboard: notate le icone con le lettere da A a D: sono 4 diverse varianti di ogni stile. Solitamente C è la variante Standard, A e B hanno una strumentazione ridotta e D è più ricca del normale. Questa caratteristica è stata aggiunta per maggior varietà nella versione 1.1, ed alcuni Stili non la supportano (in tal caso tutte le lettere suonano uguale). Vedete anche i gadget con i nomi "Intro", "Break" ecc. : fanno proprio quello che immaginate, ovvero fanno suonare una Intro, un Ending o un Break durante l'esecuzione (tutto in tempo reale!).

Ma quello che avete fatto sinora è ascoltare tutte le varianti di uno Stile sempre sullo stesso accordo. Mentre lo Stile suona, provate a cliccare sulla tastiera, e sentirete l'armonia cambiare. Per un effetto più moderno, selezionate "Create Chords on all notes e "Create 7th Chords" dal menu "Preferences" (della finestra Keyboard!).

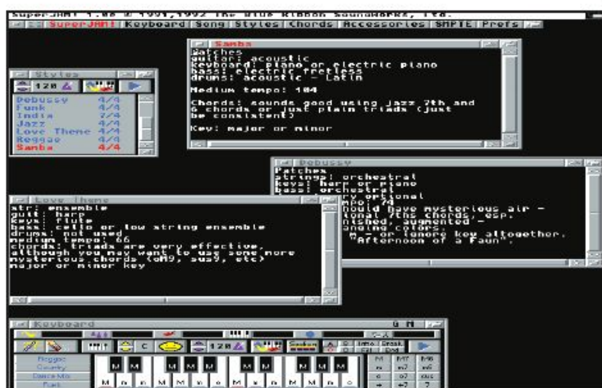
Ora potrete ascoltare splendide settime di seconda e quarta specie costruite sui vari gradi della scala, senza conoscere nulla di Armonia! Divertitevi a sperimentare i vari stili con accordi diversi, utilizzando anche Intro, Break, e le 4 varianti A-D: non c'é abbastanza varietà per essere musica generata in tempo reale da un computer?

8



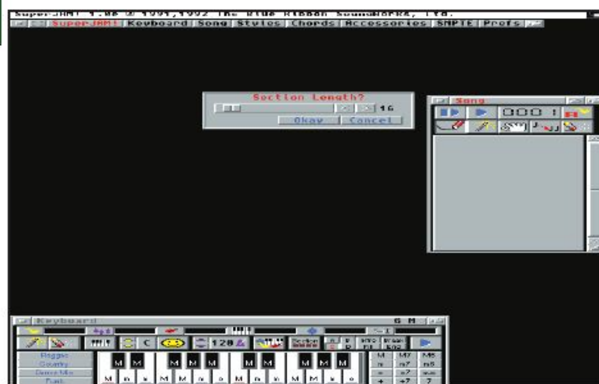
Dopo che avrete passato ore a divertirvi con tutto questo ben di Dio (gratis!), verrà il momento in cui vorrete creare qualcosa che rimanga invece di giocare con la tastiera in tempo reale. Passiao dunque alla costruzione di una Song. Prima però vi diamo un ultmo consiglio: avete perso i suoni originali di uno stile e non sapete più come recuperarli, o non avete uno strumento General MIDI? Niente paura: selezionando dalla finestra Styles il menu "Style" e scegliendo "Info" apparirà una finestra in cui non solo ci sono brevi informazioni e consigli professionali sullo Stile e sugli accordi più adatti, ma anche un elenco dei suoni migliori per le varie parti della vostra Band! Non vi resta che selezionarli utilizzando i numeri o i nomi degli strumenti nella relativa finestra Band.

9



Ora cliccate su "Song" nel menu grigio, e si aprirà la finestra destinata alla costruzione di un brano completo. Ogni brano è formato da una o più sezioni, che possono ciascuna utilizzare un diverso Stile. Per creare una sezione (Section) cliccate sulla matita (la prima icona a sinistra) e poi cliccate all'interno della finestra Song: vi verrà chiesto il nome della Section, poi la lunghezza in battute (inseriamo le classiche 16). Ciò fatto, come per magia apparirà nella finestra Song la vostra sezione come barra colorata con tanto di nome, e si aprirà una nuova finestra, dal nome "Section", al cui interno andremo ad inserire accordi ed indicazioni perché SJAM! possa crearla secondo i nostri gusti.

10

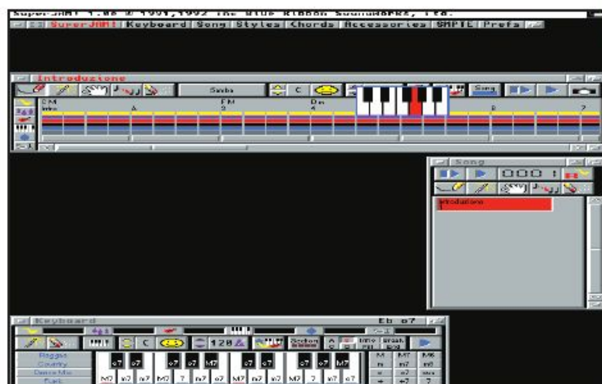


Nella finestra Section ci sono barrette di vari colori, che rappresentano le parti a nostra disposizione (Melodia, Archi, Chitarra, Piano, Basso, Drums: ma i nomi sono indicativi solo dello stile con cui sono generate le parti, se volete potete assegnare loro qualunque strumento), sopra di esse c'é lo spazio per le sigle degli accordi e per le indicazioni Intro, Break, ed i Pattern A-D. Ancora sopra ci sono matita, bacchetta magica, gomma, insomma quello che serve per inserire ed editare accordi ecc. Certamente è una finestra molto ricca, ma non è di uso così complesso come sembra. Cominciamo a definire lo Stile desiderato cliccando sul rettangolo con il nome: decidiamo per "Samba", uno dei migliori Stili tra quelli già presenti nel programma, così anche chi non ha gli Stili aggiuntivi potrà ottenere i nostri stessi risultati.

11

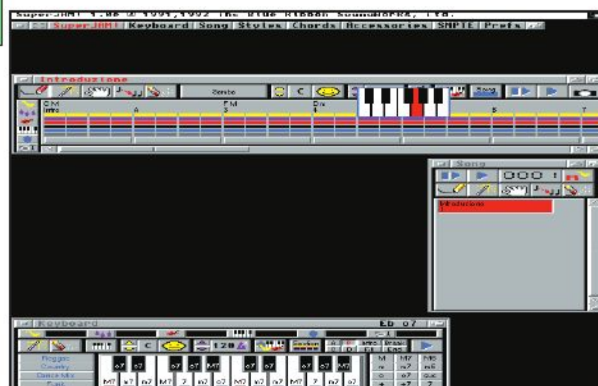


12



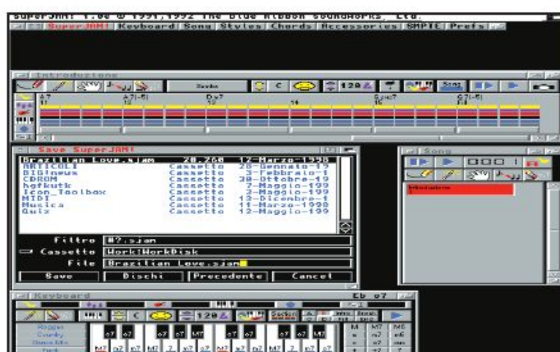
Ora clicchiamo sulla matita e poi sulla prima battuta, subito sopra la traccia gialla, ed apparirà un classico menu "floating" stile Blue Ribbon in cui selezioneremo "Intro". Poi sulla seconda battuta clicchiamo ed inseriamo "Groove A", per avere un'orchestrazione ridotta, adatta ad una Introduzione. Clicchiamo poi sulla battuta 6, ed inseriamo il Groove B, per ispessire l'orchestrazione. Ora gli accordi: per evitare che SJAM! selezioni automaticamente gli accordi più semplici, senza permetterci di scegliere quelli più interessanti, dobbiamo deselezionare "Automatic Chord Selection" dal menu Preferences della finestra Section. Gli accordi sono sono inseribili cliccando subito sopra ai nomi delle Sezioni, sempre con la matita.

13



Clicchiamo subito sopra la scritta Intro ed apparirà una tastiera: selezioniamo la nota Do, ed apparirà il menu degli accordi: selezioniamo "M", ch sta per Maggiore. Poi subito sopra il numero della battuta 3 inseriamo Fa Maggiore, nella battuta seguente Re minore e nella battuta 5 Sol Maggiore. Siccome l'orchestrazione del Groove A prevede solo basso e batteria il tipo di accordo ancora conta poco, ma da battuta 6 cominceremo a sentire anche il Pianoforte, dunque sceglieremo accordi più sofisticati. Ora però risentiamo quanto inserito, cliccando sul solito pulsante di Play, stavolta nella finestra Section. Se volete evitare le due battute di "Count Down" prima dell'inizio, deselezionate la relativa opzione nel menu "Preferences"!

14

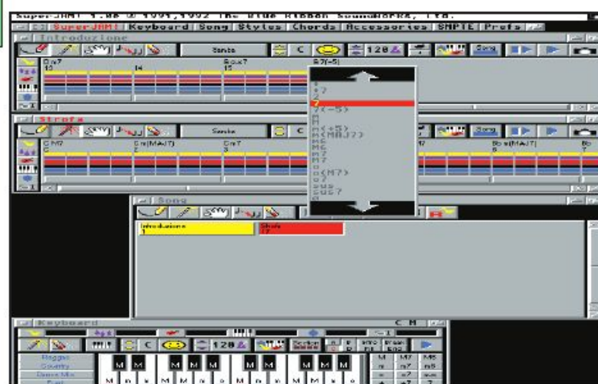


Ora cliccando sempre nella stessa zona inseriamo i seguenti accordi: battuta 6 Do Magg.7 (M7), batt.7 Do7 quinta diminuita (7 -5), batt.8 Fa Magg.7 (M7), batt.9 Si bemolle Magg.7 (M7), batt.10 Mi minore 7 (m7), batt.11 La 7 (7), batt.12 La 7 quinta dim. (7 -5), batt.13 Re minore 7 (m7), batt.15 Sol 4/7 (sus7), batt.16 Sol 7 quinta dim. (7 -5).

Riascoltiamo e notiamo che non sarebbe male inserire due Fill per sottolineare il cambio di orchestrazione e la fine dell'Introduzione, dunque clicchiamo nella zona dei numeri delle battute ed inseriamo "Fill" a batt.5 e a batt.16. Ora è il caso di salvare il lavoro fatto: dal menu grigio selezionate "SuperJAM!" e "Save", date un nome al file (con estensione".sjam"), ed è fatta: la creazione realizzata sinora è al sicuro sul vostro HD.

Ora passiamo ad una nuova sezione: clicchiamo nella finestra Song subito dopo l'Introduzione, e diamo il nome "Strofa" alla nuova Sezione, che faremo lunga 12 battute. Vedrete apparire una nuova barra rossa, mentre la precedente diventerà gialla (perché non è più selezionata), e contemporaneamente si aprirà una nuova finestra "Section" dal nome "Strofa". Grazie alla potenza dell'Amiga possiamo tenere aperte quante finestre vogliamo, dunque possiamo lavorare ed apportare ritocchi sulle varie Sezioni, mentre per ascoltare il tutto "di seguito" utilizziamo la finestra "Song"! Ora inseriamo nella prima battuta della nuova Sezione il Groove "C", che farà suonare anche la parte di Chitarra, ed inseriamo questi accordi: battuta 1 Do Magg.7 (M7), batt.2 Do min. 7 Magg. (m MAJ7), batt.3 Do min.7 (m7). A batt.4 una novità: inseriremo 2 accordi in una sola battuta!

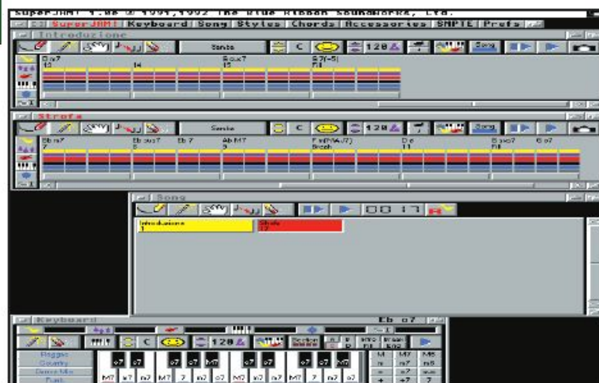
15

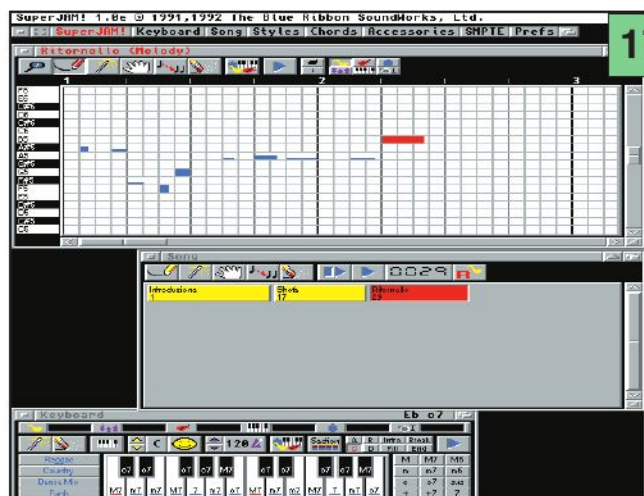


Infatti è possibile inserire accordi anche su ogni quarto della battuta, seppure con molti Stili così tanti accordi non stanno poi così bene. Inseriamo dunque gli accordi Fa 4/7 (sus7) e cliccando sopra al terzo quadratino della battuta inseriamo Fa 7 (7). Ora a batt.5 inseriamo Si bem. Magg.7 (M7), a batt.6 Si bem. min. 7 Magg. (m MAJ7), a batt.7 Si bem. min.7 (m7), a batt.8 ancora due accordi, Mi bem. 4/7 (sus7) e Mi bem.8 (7), a batt.9 La bem. Magg.7 (M7), batt.10 Fa min. 7 Magg. (m MAJ7), batt.11 Re quinta dim e settima min. (indicata con il segno del diametro), ed infine a batt.12 due accordi, Sol 4/7 (sus7) e Sol 7 diminuita (indicata con il circoletto vicino al 7).

Sempre per sottolineare i momenti topici inseriamo due Fill a batt.4 e 12 ed un Break a batt.10. Ora creiamo una nuova Sezione, dal titolo Ritornello e lunga 13 battute.

16





17

In questa sezione ricopiamo gli stessi accordi dell'Introduzione, partendo però dal Do Magg.7 di battuta 6 (quella dove partiva il Groove B) sino a batt.16, che nel Ritornello saranno le batt. 1-11. Unica differenza sarà che nella prima battuta della nuova sezione inseriremo il Groove "D", che aggiugerà ulteriore spessore all'orchestrazione, ed un Break a batt.9. Concluderemo la sezione inserendo l'accordo Do Magg. 7 (M7) a battuta 12, mentre a batt.13 inseriremo "End", per una perfetta "chiusa" del pezzo. Il brano ora necessita solo di una melodia originale: per crearla cliccate sul piccolo Sax giallo nella finestra della Strofa, ed apparirà una griglia in cui potrete inserire le note della vostra melodia cliccando con la matita. Oppure potete suonarla in tempo reale sulla tastiera di SJAM! o con la vostra Master Keyboard, cliccando sul Sax con la R rossa nella finestra Song per registrarla definitivamente. Selezionando "Export/MIDI" potrete anche salvarla come Standard MIDI file. Infine, potete aprire SJAM! in Bars&Pipes, dove la vostra Song sarà indirizzata nel Sequencer tramite appositi Tool, e dove potrete aggiungere molte altre parti suonandole in tempo reale!

Amy Resource dedica il volume 7 ai programmi musicali e ai porting di Doom, mentre Light Works si rivolge agli appassionati di grafica 3D, offrendo oggetti, texture, immagini ed animazioni.

Amy Resource 7 & Light Works

di **William Molducci** (will@sira.it)

Amy Resource giunge al settimo volume, un traguardo davvero notevole per la compilation shareware made in Italy, realizzata dalla Interactive di Luca Danelon, in un momento in cui anche questo tipo di prodotti sta conoscendo una certa crisi, come dimostra la chiusura di Cronus (già Amiga Library), a cui si devono le raccolte della serie Geek Gadgets e i "pesci" di Fred Fish. Come oramai tradizione in AR sono proposti uno o più programmi in versione registrata, per questo volume la scelta è caduta su "SoundFX 3.61", un editor per file digitali (sample), inoltre, sono presenti i software musicali della mitica Blue Ribbon, che avete avuto già occasione di apprezzare grazie ai CD di EAR dei mesi di Febbraio e Marzo 1998 (oltre a questo stesso CD-ROM dove è presente The Midipatch Meister) e "WaveBeast", un sintonizzatore software, che utilizza algoritmi DSP. Questa combinazione di programmi risulterà quindi particolarmente apprezzata dagli appassionati di musica digitale, che prediligono il nostro computer. Altri interessanti contributi riguardano STFax Pro Lite (versione dimostrativa), utile per la gestione di fax e caselle postali, una completa installazione di Persistance Of Vision, fornita di numerosi esempi, 63 ColorFont, creati dalla ClassX con "FontMachine3", indicati per le videotitolazioni, un ampio reportage fotografico di IPISA '97 e Computer '97 di Colonia, oltre a tutti i porting di Doom su Amiga.

Contenuto

Iniziamo la nostra navigazione con la rivista in HTML, che contiene alcuni articoli dedicati a JAVA su Amiga e in particolare ai progetti MOca della Finale Development e MERAPI della Haage & Partner, oltre a Kaffe, curato da ADE (Amiga Developer Environment), inserito in questa stessa sezione. Gli altri testi illustrano le caratteristiche, la storia e le risorse Internet di POV, a cui è riservata anche un'ottima Art Gallery. Per quanto riguarda i Magazine in HTML, segnaliamo la collezione storica di Amiga Blast, compreso il recente numero 7, e Amiga On Line 2, datato Gennaio 1998. Nella sezione riservata alle rubriche non manca un articolo di Fabio Rotondo su MIPS-A, il Meeting Italiano dei Programmatori e Sviluppatori Amiga, i "rumori" di Gabriele Santilli, con le dichiarazioni di Dave Haynie (raccolta di E-mail ed articoli apparsi su aree pubbliche), reportage da Colonia e interventi su PowerPC 750 e CyberGFX per PPC.

Xmagazine è una rivista HTML dedicata agli UFO e ai misteri, ospitata da sempre su Amy Resource, giunta al quarto numero, dispone di una rinnovata e migliore impaginazione, tra le novità segnaliamo alcune fotografie inserite nell'Art Gallery (crop circle), aggiornamenti ufologici con i bollettini Ufotel del CISU, segnalazioni di siti Internet e il notiziario X-News.

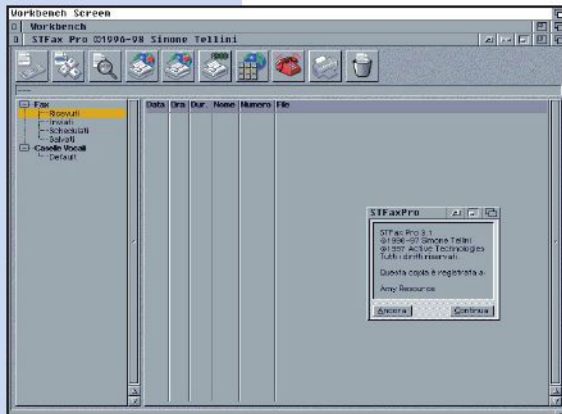
Su Amy Resource volume 6 era stata inserita una completa versione dell'ambiente Linux, denominata YALD, le istruzioni a corredo si rifacevano però ad un'installazione di routine, non citando nel dettaglio gli archivi appositamente preparati, ecco quindi che grazie ad Angelo Celentano è stato fornito il file con i riferimenti corretti, disponibile sotto forma di testo in formato ASCII.

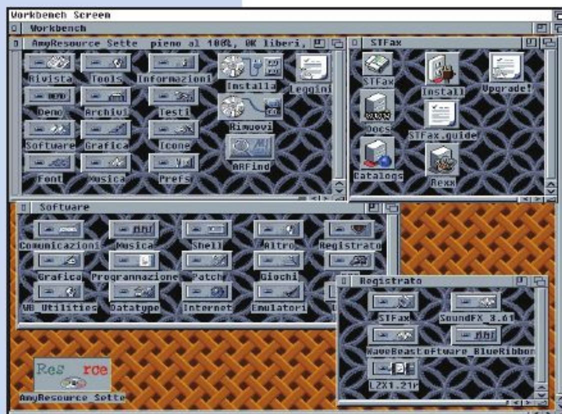
Come oramai abitudine il "cuore" della collezione è rappresentato dal contenuto del cassetto "Software", e in particolare dalla sezione denominata "Registrato", dove sono disposti la suite di software musicale della Blue Ribbon (SuperJAM!, The PatchMeister e Bars&Pipes) e SoundFX v3.61. Quest'ultimo programma è proposto in diverse versioni per i processori 68000, 020, 030 040 e 060, con o senza FPU (tranne il 68060). Come già anticipatovi si tratta di un editor per dati audio digitali, creato in modo modulare, che si avvale anche di un efficace GUI, con cui si possono aggiungere più di 50 effetti ai sample e quindi editarli in maniera intensiva, tra i tanti citiamo SoundSyntesis, 3D-Cube-Parametermodulation (Mix e Equalize), 2D/3D Spectrumanalysis, Resample e ZeroPass (FadeIn e FadeOut). Altre caratteristiche riguardano la possibilità di leggere e scrivere numerosi formati (compresi vari tipi di compressioni) quali IFF-8SVX, IFF-16V, UFF-AIFF, RAW, RIFF-WAV e VOC.

STFax Pro Lite implementa tutte le funzioni della full version, essendo però una release dimostrativa non la si può utilizzare per più di due ore al giorno e per un periodo massimo di 30, inoltre, in ogni pagina di fax viene inserita la scritta "Using STFax Lite". Per acquistarne la versione completa si può contattare direttamente la Active Technologies oppure NonSoloSoft di Ferruccio Zamuner (E-Mail: solo3@chierinet.it).

Cambiando zona, ci tuffiamo nel cassetto "PPC", che contiene un buona quantità di materiale riservato ai "facoltosi" possessori delle schede PowerUP di Phase5, iniziamo quindi con il citare la versione 0.1 di Doom per PowerPC, il cui autore del porting è Frank Willie, per gli autori di grafica 3D segnaliamo invece "LmShowPPC" v1.6, un visualizzatore di oggetti di LightWave per CyberGL, inoltre sono presenti encoder per file MPEG audio, "Benoit" (immagini frattali), il set di patch del SAS/C 6.5x e WarpOS di Haage & Partner. Nell'area riservata agli emulatori è disponibile uno dei migliori driver video per ShapeShifter, consigliato a quegli utenti che non possiedono una scheda grafica, si tratta di TurboEVD, per


SoundFX è il programma shareware in versione registrata, inserito all'interno di Amy Resource 7.


La versione Lite di STFax 3 si può utilizzare per un massimo di 30 giorni, un periodo sufficiente per poterne valutare l'eventuale acquisto.


Uno sguardo all'interno dei cassetti di Amy Resource 7.


Piccolo esempio di morphing a 256 colori, eseguito con AGA-Morph v2.2.

il cui impiego è necessario un processore 68040 o 060, mentre non vi sono limiti riguardanti il chipset (da OCS ad AGA). Il driver supporta 2,4,16,256 e 32.768 colori (conversione in tempo reale in HAM8) e richiede la presenza della MMU. Le dichiarazioni dell'autore (Aki Laukkanen) affermano che con TurboEVD si ottiene il massimo delle prestazioni con ShapeShifter, superiore quindi anche a Savage, una nostra comparazione diretta ha confermato la bontà del prodotto, anche se la differenza con quest'ultimo driver video non appare molto evidente. "Mame" è disponibile per processori 68030, 40 e 60, si tratta della release 30.1, tra gli altri emulatori segnaliamo "AmiPet, darkNESs (Nintendo Entertainment System) e NES, Amitamagotchi, AmiMasterGear e Atari 2600.

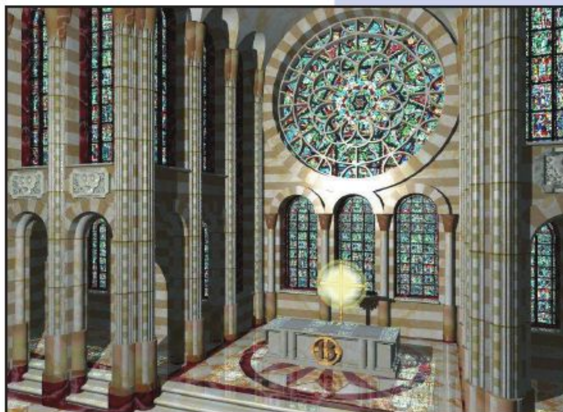
Passiamo ora a descrivervi la sezione riservata alle patch, in cui non poteva mancare l'update per Aweb 3.1, il primo browser per Amiga, che supporta JavaScript 1.1, naturalmente riservato agli utenti registrati. Un altro importante upgrade riguarda TurboCalc, giunto alla release 5.01, anche questo alla portata dei soli acquirenti della versione 5.0. Grazie a Davide Romanini è possibile avvalersi della versione in italiano di DrawStudio, si tratta per la precisione della modifica del file "Language.msg", originariamente in formato ASCII ed in Inglese, l'installazione consiste esclusivamente nella sua sostituzione. Il patch di CrossDOS 7.01 risolve alcuni problemi relativi al filedisk.device e all'allocazione di nuovi cluster nelle subdirectory, mentre i possessori di giochi vecchi e nuovi potranno usufruire degli installer di numerosi titoli, rilasciati da software house quali Virgin, Team17, Psygnosis, Ocean, Gremlin e CoreDesign. Nella directory riservata alla grafica è presente Persistance Of Vision (POV) v3.02, in differenti versioni per processori 68040, 60 e anche per FPU, tra i tanti contributi segnaliamo la completa documentazione, immagini, utilità, moduli e sorgenti. Markus Hillenbrand è l'autore di "Gallery" con il quale si può creare un catalogo grafico, in formato HTML, basato su testo e immagini di piccole dimensioni, il programma dispone di librerie ottimizzate per 68000/040 e 060, i requisiti minimi comprendono AmigaOS 3.0 e alcuni file inclusi nel pacchetto. "MysticView", in versione beta, è un interessante viewer (supporta i datatype), che agisce in modo indipendente dall'hardware e gestisce ogni tipo di formato grafico e risoluzione, tra le tante caratteristiche segnaliamo la possibilità di creare thumbnail, resa in alta qualità, pre-caricamento dell'immagine successiva, "riscalatura" delle picture con rispetto delle proporzioni e l'alta configurabilità. Sono fornite le versioni per 68030 con co-processore matematico, 040 e 060, si richiedono almeno 4 Mbyte di Ram e sono supportati i sistemi grafici Picasso96 e Cybergraphx. Tra i programmi di grafica 3D non manca "RayStorm" 2.0, mentre per la categoria degli elaboratori digitali è stata inserito ArtPro v1.12, che in quest'ultima release si avvale di nuovi moduli di caricamento e salvataggio nei diversi formati grafici, l'ottimizzazione di quelli esistenti e l'aggiunta di alcuni operatori, utili per ruotare le immagini e conteggiare il numero dei colori utilizzati, oltre alla rimozione di alcuni fastidiosi bug. "XlabProcess" v1.24 è un vero e proprio processore di immagini digitali, con cui si possono realizzare effetti quali mirror, convolution, twirl, wave, rotazioni 3D e flip, oltre a manipolare

la gamma dei colori, agire sul contrasto e la brillantezza ed altre operazioni tipiche di questa tipologia di programmi. Nella sezione giochi sono inseriti tutti i porting di Doom (tranne la versione per PPC), i cassetti interessati sono "Prima di lanciare Doom", ovvero l'installazione della Ixemul.library v47.2 (per ogni processore), "AmiDoom" dove è inserita la release 0.5 di Marcus Geelnard, "PSIDoom" compilato da Kalle Sandstrom (v1.10), "DoomAttak" di Gerge Steger (v0.5), "Adoom" eseguito ad opera di Peter McGavin (v0.8) e "AmigaDoom" 1.10, datato 26 Gennaio 1998 e realizzato da Philipp Grosseiler, rigorosamente in versione beta. Tra gli altri game segnaliamo "Pac-Man 2000", in versione alfa, di Simon Churchill, che al momento dispone di sette livelli e si è rivelato decisamente interessante, soprattutto per quanto riguarda la grafica.

Usciamo dal drawer "Software", per navigare all'interno delle restanti sezioni, in cui si trova materiale altrettanto interessante, in quello riservato ai contributi grafici e precisamente nella directory delle immagini troviamo un vasto reportage di IPISA '97, realizzato ad opera di Michele Battilana (Cloanto), Lorenzo Pistone (le sue fotografie sono tra le migliori, in quanto a qualità), Paolo Pettinato e Wouter Van Oortmerssen. Il materiale fotografico propone i vari momenti di lavoro del convegno, l'immancabile "pizzata" serale, le "personalità" del mondo Amiga e naturalmente il pubblico. Anche Computer '97 di Colonia dispone di una documentazione di immagini, in questo caso è stata utilizzata una fotocamera digitale Fuji (DS7), dove non mancano le schede PowerUP di Phase 5, Amiga 5000, le schede Apollo, la motherboard Access, e tanto altro hardware, tutto il materiale grafico può essere visionato in anteprima, tramite PicView. Naturalmente non poteva mancare un'animazione di Eric Schwartz (ancora una volta autore dell'esclusivo Picture Disc), con protagonista la mitica Sabrina, non mancano texture, background e clip art. Nella directory riservata alle fonti di caratteri sono disponibili i 63 ColorFont della ClassX, generati con FontMachine3, che oltre ad essere adatti per le videotitolazioni, possono ben figurare anche per scritte e titoli da inserire nelle pagine HTML. Tra i programmi commerciali, in formato dimostrativo, citiamo Aweb 3.1, Wildfire per PPC e FontMachine v3.03D, completamente funzionante, ma in grado di salvare soltanto caratteri fino a un massimo di 25 punti e senza la possibilità di creare animazioni, a questo riguardo sono state comunque inserite alcuni scritte animate esemplificative.

Conclusioni

Il volume 7 di Amy Resource è dedicato prevalentemente agli appassionati di musica, i quali si gioveranno proficuamente dei programmi registrati e del contenuto della sezione musicale. La parte di utenza, che utilizza Amiga per altri tipi di applicazioni, potrà avvalersi di una buona e corposa selezione di programmi per la grafica, utilità e soprattutto avrà modo di divertirsi con diversi porting di Doom. Naturalmente non vi abbiamo descritto l'intero contenuto del Cd, lasciamo quindi a voi il piacere di scoprirlo.



Questa stupenda immagine è stata renderizzata con Persistance Of Vision (POV).



Gli auguri di Eric Schwartz arrivano un po' in ritardo, ma sono sempre molto gradevoli...



Immagine inserita all'interno del CD "The Light Works".



"The Light Works" contiene materiale per programmi quali Imagine, Reflections e Cinema4D, inoltre, sono disponibili numerose texture grafiche a 256 colori e a 24 bit.

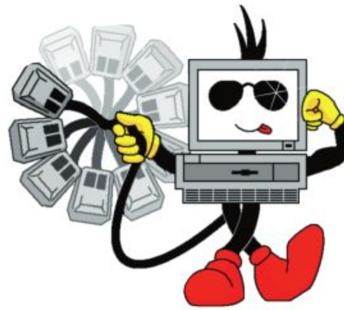
The Light Works

Il raytracing è un'area davvero affascinante della grafica realizzata al computer, dove da sempre Amiga ha avuto una parte di primo piano, nella realizzazione di programmi e nella formazione di veri e propri artisti, infatti, il nostro computer è stato il primo ad essere utilizzato in questo tipo di applicazioni, come ricorderanno gli utenti di Sculpt Animate 4D. Il CD in questione raccoglie alcuni lavori di Tobias J. Richter, famoso autore di grafica 3D, inoltre è inserito un considerevole numero di immagini, animazioni, oggetti e texture, proposti nei formati per Imagine, Cinema4D e Reflections.

Contenuto

Nella sezione programmi sono inserite le versioni dimostrative di Reflections e Cinema4D (vi consigliamo di utilizzare la full version 2.1 del programma della Maxon, inserita all'interno del CD di EAR del mese di Marzo 1997), mentre il materiale è disposto in cinque diverse aree, tre di queste hanno il nome dei programmi di raytracing sopra citati, mentre le altre contengono rispettivamente una selezione di pubblico dominio e quella realizzata dai produttori del Cd. Le opere di Richter comprendo il rendering a 16 colori e a 24 bit, con tanto di oggetti e texture originali, oltre ad alcune note di realizzazione. Tra le migliori produzioni non possiamo fare a meno di citare quelle di Star Trek (con le astronavi della serie classica e The Next Generation), oltre a Deep Space Nine (DS9), X-Wing (Guerre Stellari), il piccolo Amiga 600 e modelli di aerei. La selezione "The Light Works" contiene numerose animazioni, tutte di genere spaziale, proposte in formato HAM e HAM8, per quanto riguarda le immagini si può variare dai formati HAM e HAM8, ai IFF a 256 colori e 24 bit, inoltre, non mancano le conversioni in Gif, tra le tante segnaliamo la digitalizzazone di un A1200 made in Commodore e l'interminabile serie dedicata ai telefilm di Star Trek. Una delle aree più interessanti è quella delle texture grafiche, elemento essenziale di ogni realizzazione tridimensionale, il materiale è suddiviso nelle categorie: computer, misc, planets, ships, space, Star Trek (immancabile) e Star Wars.

Per poter trovare una directory dedicata agli oggetti, tranne quelli modellati da Richter (non sono liberi da vincoli di copyright), si deve entrare in quella riservata alle produzioni di pubblico dominio,



contenente materiale liberamente utilizzabile. Anche in questo caso sono proposti i formati per i tre programmi di grafica 3D, i generi ricalcano quelli delle texture, a cui si devono aggiungere robots, dinosauri, animali, anatomia e space. I modelli risultano numerosi e per ogni categoria sono presenti ulteriori suddivisioni, ad esempio, in anatomia vengono resi disponibili ragazze, figure, facce e personaggi della saga dei Simpson. Le animazioni di pubblico dominio propongono una selezione di opere di Eric Schwartz, tra le quali citiamo A Day at the Beach, Aertoons, AmyWalker I e II, The Dating Game e Juggette. Per quanto riguarda le immagini segnaliamo la serie di Bill Graham e autori del calibro di Stanis Humez, Steve Koren ed Eric Richard Elliot. Se volete utilizzare senza alcuna restrizione di tipo commerciale texture di ottima qualità e a 24 bit, vi consigliamo di "collegarvi" con l'omonima sezione, che oltre a supportare questo formato, comprende le conversioni in GIF e IFF a 256 colori, tra i tanti materiali non potevano mancare quelli di tipo organico, rocce e legno.

Appunti

The Light Works è una buona compilation e ha il pregio di contenere opere di autori conosciuti e una larga sezione libera da ogni vincolo di copyright. Per chi si avvicinasse solo ora alla computer grafica, consigliamo di non perdere questo CD, che consente una visione, anche se parziale, di quanto è stato fatto negli ultimi anni e, soprattutto, di confrontarsi con autori apprezzati in tutto il mondo, grazie anche alle manifestazioni del settore, le quali purtroppo sono sempre più rare e, nel caso dell'Italia, quasi del tutto "estinte".



About

Nome prodotto:
Amy Resource Volume Sette

Produttore:
Interactive di Luca Danelon

Distributore:
Interactive
Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel. /Fax: (0432)57.50.98
URL: http://www.amyresource.it

Prezzo: 28.000 lire (circa).

Configurazione minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore:
La versione completa di SoundFX i porting di Doom su Amiga e alcuni tool grafici.

Contro:
Nulla di particolare.

Nome prodotto: The Light Works

Prodotto da:
Stefan Ossowskìs Schatztruhe
Veronikastrasse, 33
45131 Essen - Germany

Disponibile presso:
W. G. Computers
Via Raffaello Sanzio, 128
50053 Empoli (FI)
Tel. (0571)53.06.35
E-Mail: wg@sigea.it

Prezzo: lire 53.900.

Configurazione richiesta:
CD Rom per Amiga.

A favore:
oggetti e texture, oltre a Immagini e animazioni di importanti autori di computer art.

Contro:
nulla di particolare.

HOST CONTACTED

di **Maurizio Bonomi** (ear@skylink.it)

A grande richiesta ritorna la rubrica più "off-line" di Enigma che, con le sue pagine, cerca di portare tutti ma proprio tutti nel vasto universo INTERNET, alla ricerca di tutto ciò che concerne Amiga e il suo mercato. Siete pronti per il "viaggio"?

Il mese scorso e i primi giorni di questo Marzo "instabile" hanno portato ad Amiga diverse novità dimostrando ancora una volta che il mercato c'é ed è anche molto attivo. Nonostante i cronici immobilismi di Petro & company e il prolungato silenzio di AI, Amiga continua a "muoversi" grazie alla frenetica attività di diverse società esterne. Queste aziende, quasi tutte licenziatarie ufficiali del sistema Amiga (Hardware o Software) stanno "eccitando" il mercato Amiga proponendo nuove soluzioni hardware, nuovi software e nuovi progetti per il futuro. Valutare la validità o la fattibilità o meno di queste iniziative è un compito che non spetta a me ma si basa sulla sempre valida "legge del mercato" dove vince il migliore o perlomeno chi si spaccia come tale (i riferimenti a "qualcosa" di nostra conoscenza sono puramente casuali!). Alcune novità provengono da nomi che fino a qualche giorno fa navigavano in acque totalmente straniere e che ad un tratto si rivolgono verso Amiga (non so se mossi da repentini pietismi o perché, forse, hanno visto che Amiga ha ancora tanto da offrire) mostrando non solo un sottile interesse ma perfino proponendo progetti a lungo termine. L'accanimento "terapeutico" degli utenti Amiga è oramai celebre e non può più passare inosservato. Anche qui in Italia sembra muoversi qualcosa, nonostante come al solito, le iniziative commerciali e di sviluppo sono sempre poche, faticose e "affaticate". Nel frattempo Aminet si allarga, esplode, scompare, ricompare, insomma ne combina di tutti i colori, segno di una vitalità fuori dal comune. La rete software più grande del mondo rimane la linfa vitale che mantiene in piedi tutto ciò che gravita attorno al nostro beneamato computer.

Ma vediamo quali "tormentoni" hanno caratterizzato questo pazzo inverno.

AmigaDOOM... impossibile ma vero!

Tutti di voi avranno sicuramente provato l'evento dell'anno: DOOM per Amiga. Sul nostro penultimo CD vi abbiamo "piazzato" l'intera offerta Shareware di DOOM per Amiga. In questi giorni ho potuto provare il gioco presso un mio amico che possedeva un regolare WAD commerciale (acquistato per il suo PC). L'opinione che state per leggere arriva direttamente da uno che non ha mai avuto alcun interesse nei confronti dei giochi per computer. DOOM non è un gioco, DOOM è "qualcos'altro", o meglio, è una serie di cose! Prima di tutto è il segno più evidente dell'inizio di una inarrestabile rivincita nei confronti dei tanto odiati PC. "Amiga è bello, è multitasking, ma non ha DOOM!". Quante volte ci siamo sentiti dire questa stupida frase ? Beh, ecco la risposta... la trovate su Aminet!

Doom è un fenomeno di costume. Doom è una cura contro lo stress della vita moderna. Chiunque di voi mi può confermare quanto sia "liberatoria" una partita a Doom, magari la sera dopo una giornata di lavoro stressante che sembrava interminabile. Le versioni presenti su Aminet sono tutte abbastanza valide anche se per quanto mi riguarda ho trovato migliore ADOOM (che nei primi di marzo è arrivato alla versione 1.2). Questo porting è perfettamente compatibile con il mio 68060, con la Picasso e con tutti gli amenicoli hardware/software che riempiono il mio A2000. Se è compatibile con il mio Amiga, vi assicuro, funziona ovunque! E tra l'altro è veloce come un fulmine...

Insomma, tra un rendering e una litigata con il "capo", tra un libro e una giornata con la ragazza, DOOM ci stà proprio a pennello!!

E ora mi rimane solo un saluto da farvi: IDKFA a tutti! E chi ha orecchie per intendere, intenda.

Netscape... sarà vero ?

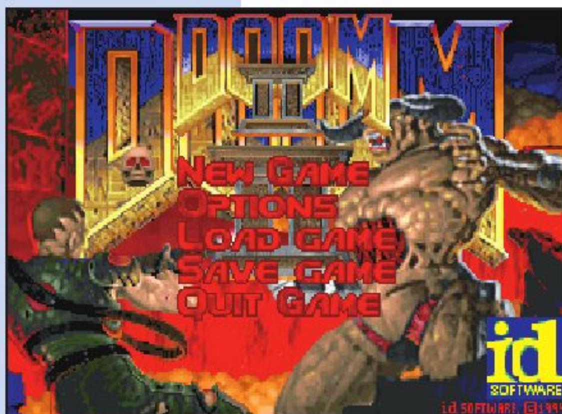
Un'altra notizia-terremoto riguarda il mitico ed eterno Netscape. Le simpatie per questo stupendo e potentissimo browser si sono affermate grazie al suo comportamento da super-antagonista nei confronti del solito guastafeste della Microsoft: Internet Explorer. E' sempre il solito discorso che tanto disturba noi amighisti: un prodotto è buono, ha successo ed è diventato standard?

Microsoft lo vuole far scomparire occupandone il posto! In un mercato più paritario questo sarebbe abbastanza ammissibile, ma in una situazione come quella attuale (dove anche le banalità, se targate Microsoft, hanno successo) non può che provocare un'alta dose di stizza e di astio nei confronti della società di Bill Gates. Le mosse di prepotenza di Microsoft per una volta non sono andate a buon segno. Explorer non dovrà essere installato OBBLIGATORIAMENTE (come Microsoft voleva) sui PC insieme a Windows 95 ma perlomeno sulla scelta del browser l'acquirente potrà esprimere la sua scelta, e nel frattempo Netscape cerca di allargarsi fin che può "regalando" i propri sorgenti su Internet. A breve potremo vedere non solo la versione free per Linux (che già esisteva), ma magari un porting per Be-box, una versione nativa per NeXT OpenStep e quasi sicuramente, una versione Amiga sia Power che 68K! I programmatori di Netscape, interpellati per l'occasione, hanno rivelato che la maggior parte di loro possiede Amiga e che farà di tutto per appoggiare l'iniziativa. E bello vedere che una volta in più si può dimostrare che Amiga lo troviamo sempre dove ci sono i migliori programmatori del mondo.

Un gruppo di sviluppatori Amiga ha già creato il progetto "Netscape per Amiga" denominato **Mozilla** e ha dichiarato di aver iniziato il lungo e faticoso processo di porting. Ora non ci resta che attendere e vedere cosa succederà. Per sapere le ultime su questa importante iniziativa AMIGA WEB DIRECTORY diventa l'unica fonte di notizie utili.

Phase 5 dà inizio al Rinascimento!

Nuove e succosissime novità dalla piccola ma potente azienda tedesca; la Phase 5. Entro il primo quarto di questo 1998 (cioè all'incirca entro Maggio) vedrà alla luce il primo, vero clone Amiga basata INTERAMENTE su architettura PowerPC. Dopo aver ottenuto la licenza ufficiale da Amiga International (che oramai è diventata una sorta di super-concessionaria) è partita alla grande nello sviluppo di una macchina nuova, potente e compatibile: il **PRE/BOX.** Il nome ricorda che questa nuova macchina rappresenta il primo gradino verso il salto dell'A/BOX. Riguardo a quest'ultimo Phase 5 ha dichiarato di aver rallentato leggermente il progetto in modo da dedicare tutte le forze nel por-



Doom su Amiga. Sarà vero? Certo!!



Ecco laggiù Bill Gates!! Giustizia sia fatta!!!



La dimostrazione che Amiga può fare quello che vuole.



Per usare Netscape fino ad ora eravamo costretti ad usare Shape Shifter o Fusion. Ma ora la musica potrebbe cambiare.

ting hardware di Amiga da 68K a PPC. Questo porting avverrebbe in due modi: per il parco macchine esistente tramite schede acceleratrici PowerUP, per i nuovi utenti tramite PRE/BOX.

Ma vediamo come si presenta al pubblico questa nuova "creatura di silicio".

La notizia è stato "presa" direttamente dalle pagine di Amiga Web Directory.

I nuovi sistemi PRE/BOX saranno immessi in una fascia di mercato medio-superiore simile a quella delle Personal Workstation, ma sono progettati per fornire prestazioni più che sbalorditive che vanno oltre a quelle fornite da un "normale" Personal Computer. Tutti i modelli verranno configurati con un sistema multi-processing composto da almeno quattro PowerPC CPU installate, che permetterà di fornire un'energia estremamente alta di elaborazione con un notevole rapporto prezzo/prestazioni. "Il multi-processing è stato uno dei più importanti, se non il più fondamentale, traguardo progettuale per Phase 5. " spiega Wolf Dietrich. "Rimane come l'unica alternativa tecnologica che può offrire vantaggi e superiorità prestazionali sui prodotti concorrenti del mercato PC. Mentre la nostra attuale linea di prodotti PowerUP, che consiste in schede di espansione per le macchine già esistenti, aiuta l'utente ad aggiornare il suo sistema e assicurare gli investimenti fatti nell'hardware e nel software esistente, PRE/BOX è una sfida tecnologica nuova che mira a fornire nuovi e "a sé stanti" prodotti hardware che possono competere con i PC grazie ad un prezzo intelligente e al fatto che i PC danno l'impressione di essere dei sistemi "scoppiati" che, una volta acquistati, diventano obsoleti e antiquati in meno di un anno. ". Di conseguenza, Phase 5 non vuole costruire sistemi a singola CPU sistemi che andrebbero competere con i sistemi Intel-based, ma vuole pienamente utilizzare le opportunità che sono state date con la trasformazione a PowerPC. "Gli sviluppatori che passano a PowerUP oggi possono sviluppare i loro prodotti pronti direttamente per il multiprocessing senza alcuna difficoltà. Perciò si è delineata la grande possibilità di intraprendere due importanti "passi da gigante" - da un sistema a singola-CPU 68k a un sistema Multi-CPU PowerPC - entro un solo anno. Questo rappresenterebbe un progresso impressionante per la comunità di Amiga che molti non avevano pensato fosse possibile. " aggiunge Dietrich.

Il PRE/BOX è un sistema progettato su una motherboard di tipo ATX che incorpora un veloce sotto sistema basata sulle SDRAM clockato a 100 MHz. In base alla velocità del bus dei processori PowerPC usati, il bus processore funzione anch'esso a più di 100 MHz. I quattro PowerPC, che sono localizzati su una scheda separata, saranno equipaggiati con una inline-cache, anche in base a quale tipo di processore è in effetti usato.

Il PRE/BOX può anche essere equipaggiato con CPU che non offrono il supporto hardware al multiprocessing, come il PPC603e o il PPC750 (G3).

Il computer possiede anche un sotto sistema 3D integrato per la grafica, che è collegato con la CPU attraverso un bus a 66 MHz (PCI 2.1) che permette un flusso dati e un'esecuzione di picco fino a 264 MB/s e viene configurato con otto MB di memoria video. Con

questo sotto sistema grafico viene messo a disposizione un potente standard grafico, presente anche nella configurazione di base, su cui gli sviluppatori software possono fare affidamento. Ma ancora di più: sullo stesso bus PCI a 66 MHz c'é un connettore speciale che permetterebbe il collegamento di schede grafiche basate sul chipset Voodoo2 direttamente accoppiate con il sistema su scheda madre.
Per quanto riguarda l'IO nel PRE/BOX vi sarà un integrato un controller Ultra-Wide SCSI-II e una porta ethernet 100baseT a 100 Mbit, che permetterà l'uso del sistema assieme a potenti dispositivi UW-SCSI unito alla possibilità di lavorare su di una connessione a reti veloci - una caratteristica che permetterà a Phase 5 di inserire il supporto per l'elaborazione distribuita (tipo lo SCREAMER per Lightwave).
Per quanto riguarda l'uso di espansioni hardware economiche, il bus PCI con tre slot in standard PCI aprirà il sistema a tutta una serie di prodotti già presenti per Mac o PC. Questo bus PCI funziona a 66 MHz, ma accetterà anche schede PCI a 33 MHz. Con l'integrazione del bus PCI lo sviluppo di nuovi sbalorditivi prodotti hardware per il PRE/BOX diventa un mestiere decisamente facile: per molti produttori sarà infatti necessario solo il porting del driver che accompagna la scheda.
Ancora non è stato deciso se vi sarà la possibilità di inserire una CPU 68k nello slot processore. La strada dell'emulazione secondo Dietrich è quella che presenta meno difficoltà e offre un deciso miglioramento delle prestazioni senza alcun compromesso. La Phase 5 stà continuamente incoraggiando gli sviluppatori Amiga perché comincino a supportare le nuove tecnologie hardware/software e fornisce una serie di suggerimenti, già introdotti con il sistema PowerUP, utili per che vuole sviluppare su PPC. Tutti quelli che seguiranno queste raccomandazioni saranno in grado di fornire fin da subito applicazioni in grado di utilizzare la grande energia erogata dal sistema PRE/BOX. Sono stati



già determinati i prezzi dei sistemi PRE/BOX sulla base del corrente valore di mercato del PowerPC (vi consiglio di andare a vedere lo spazio dedicato al Pre/Box a cura di Giorgio Signori).
Il costo finale in lire italiane si potrebbe "tradurre" in una cifra che si pone non di certo nella fascia degli smanettoni ludici ma che permette di selezionare gli acquirenti e creare una base di utenti professionisti. Un sistema ben configurato entry-level potrebbe costare circa 5 milioni. Sembrano tanti ma se considerate che la potenza elaborativa di un singolo 604e a 200 Mhz è decisamente superiore a quella di un PENTIUM di eguale frequenza, pensate cosa possono fare assieme 4 di questi piccoli mostri. E allora 5 milioni mi sembrano decisamente ben spesi. Grazie ancora una volta Phase 5!!

Conclusioni

Ogni mese, quando prendo in mano le news per redarre HOST CONTACTED mi rendo conto che non c'é stata una, che dico, una volta sola in cui non abbia trovato materiale di che scrivere. Novità, curiosità, software e chi ne ha più ne metta. Questa semplice constatazione mi porta a pensare che Amiga possiede un'energia e una voglia di rimanere in vita veramente impressionanti e inaspettate. Sarà forse perché gli utenti formano una sorta di grande lobby internazionale, sarà che nessuno ancora ne ha fortemente intralciato i movimenti, sarà magari anche una questione di fortuna o di semplice casualità. Fatto stà che Sinclair scompare, Commodore crepa, Atari muore, e Acorn vacilla, ma Amiga è ancora lì, vivo e vegeto. Passa da un padrone all'altro come una specie di randagio, soffre di grandi abbandoni (le teste di Commodore che scappano a Scala), subisce i colpi di gestioni avventate, aste fantasma e acquirenti in odore di alcol (vedi Viscorp), ma resiste. E poi arrivano quelli come Phase 5 o come Haage & Partner, piccole aziende in grado di dare uno scossone e risvegliare Amiga dai suoi silenziosi torpori, indotti in parte da una gestione aziendale un po' assenteista. Intanto, mentre gli utenti continuano ad aspettare, inizia a soffiare un timido ma incoraggiante vento di rinnovamento, come una specie di Rinascimento Amiga. Il PowerPC è il pilota principale di questa macchina del futuro, che dovrebbe portare Amiga nel settore delle Personal Workstation. Se tutto dovesse procedere per il meglio la leadership di mercato di questa piccola ma importante nicchia informatica, potrebbe essere alla portata del nostro beneamato computer.
Ma come al solito e come in tutte le conclusioni che ho "steso" negli ultimi due anni, chiudo questo appuntamento infuocato con la solita retorica ma ancora valida frase: non ci resta che aspettare!
E lo sappiamo tutti: la pazienza è la virtù degli amighisti.
Salute a tutti.

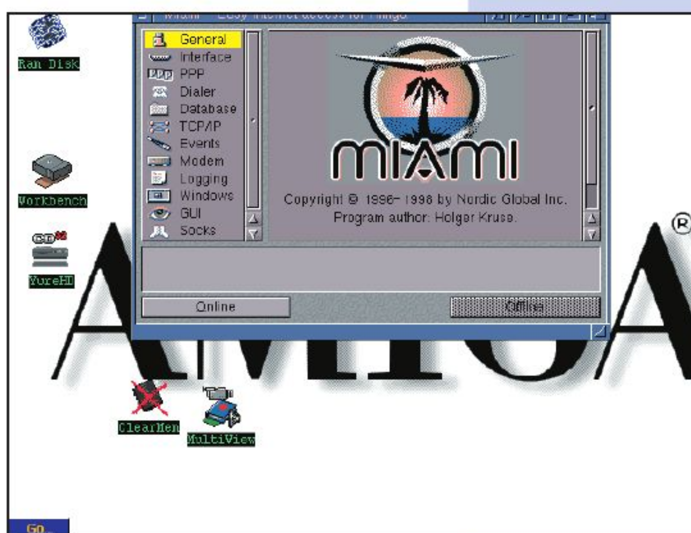


Continua inarrestabile il rilascio di nuove versioni di Miami, e le novità non sono finite...

MIAMI 3.0

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

L'infaticabile Holger Kruse, puntuale come sempre, ha diffuso attraverso il sito ufficiale di Miami **(www.nordic-global.com)** la nuova, fiammante versione della sua più famosa creatura, Miami. Per chi non lo sapesse, Holger è infatti anche l'autore della ppp.device, ben nota agli utenti di AmiTCP, e di ReOrg, il più diffuso deframmentatore di hard disk, tanto contestato quanto amato (diciamo che chi lo ama non si è mai trovato con un hard disk irrecuperabile a causa di un errore di deframmentazione...). E' da apprezzare la sua professionalità, a volte infatti ci si scontra con programmatori non proprio affidabili, un esempio a caso è rappresentato da IBrowse, la cui nuova versione è ferma da tempo per i problemi "scolastici" dell'autore... La sua nuova fatica, attesa da tutta la comunità amighista con ansia è finalmente nelle nostre mani, pronta per essere analizzata al microscopio. I primi comunicati stampa non lasciavano certo molto spazio all'immaginazione, si parlava infatti di incredibili migliorie che avrebbero dovuto portare Miami nell'Olimpo del software, e non solo su Amiga, ma su tutte le piattaforme, anche quelle Unix. Possiamo finalmente eliminare ogni dubbio sulla veridicità di questi comunicati stampa, passiamo quindi a vedere quali sono le migliorie di questa versione. La distribuzione avviene tramite alcuni archivi che vanno scaricati uno per uno, e che contengono l'eseguibile, i programmi di contorno e i vari moduli per l'interfaccia. Questi ultimi permettono di liberarsi del fardello dell'interfaccia MUI, infatti in fase d'installazione è possibile optare tra tre scelte diverse per la gestione dell'interfaccia: MUI, MUI con grafica in stile MagicWB (con tante belle icone colorate), o GadTools. La versione GadTools è ovviamente meno bella graficamente, e anche meno pratica da usare (a meno che non sia installata sul sistema una qualsiasi commodity tipo "Cycle2Menu), ma occupa una quantità di memoria considerevolmente inferiore alla versione MUI, pur mantenendone inalterate le caratteristiche. Per chi è abituato a lanciare Miami, collegarsi e poi iconificare subito il programma, la versione GadTools (che richiede l'omonima libreria) è decisamente consigliata, se poi si ha anche poca memoria a disposizione, la scelta è quasi obbligata. E' interessante notare che una volta selezionata l'interfaccia è possibile comunque cambiarla "al volo", andando nel menù "GUI", e scegliendo un altro modulo (che dovrà essere presente nella directory Miami:libs) e cliccando su "switch". Addirittura è presente un gadget "Kill Interface" che elimina del tutto l'interfaccia, cancellandone anche dalla memoria il codice di gestione, per il solito scopo di liberare bytes preziosi. Altra importante modifica apportata al codice di Miami è che adesso sfrutta delle librerie esterne che possono essere utilizzate anche da programmi esterni, come tutti i client che vengono forniti con l'installazione, che quindi non funzioneranno con le precedenti versioni. Non è poi da dimenticare il supporto dei cosiddetti "socks", un nuovo e abbastanza complesso sistema di utilizzo di server proxy, che anche se per molti utenti può essere una implementazione trascurabile, per chi lavora in reti locali è una manna dal cielo. In particolare è possibile impostare sia quale sock server utilizzare di default, sia quale userid e password per l'autenticazione. Per quanto riguarda i protocolli, ora sono supportati sia il PPP sincrono che asincrono, lo stesso dicasi per lo SLIP, inoltre è stato aggiunto anche il rawIP/HDLC sincrono, che però non viene utilizzato per le connessioni ad Internet nella maggior parte dei casi (diciamo pure mai). Ma procediamo verso un tasto particolarmente delicato: la velocità. Siamo felici di annunciare che l'incremento di velocità in questa nuova versione è stato quasi sbalorditivo. Abbiamo potuto effettuare delle connessioni sia in rete locale con due computer (su entrambi i quali girava Miami 3.0), sia su Internet, e i risultati sono stati entusiasmanti. Entrambe le connessioni, utilizzando semplicemente la seriale interna del 1200, sono schizzate, in particolare su Internet, con un normale modem a 33.6, ce la siamo cavata egregiamente anche con le linee particolarmente sovraccariche (a proposito, sapevate che il nuovo servizio "5" della Telecom rallenta i collegamenti, mandando continuamente dei segnali alle centraline). Utilizzando delle schede di rete o delle seriali veloci si dovrebbero toccare quindi delle velocità di punta incredibili. A tal proposito riproponiamo il log di un PING effettuato in locale, che dimostra che Miami è davvero molto più veloce nel gestire i pacchetti TCP in assenza di altri "impegni". Abbiamo parlato di reti locali, in questo senso Miami si dimostra ancora più efficace, sia grazie al Multicasting di secondo livello (che permette di inviare e contemporaneamente ricevere messaggi multicast), sia grazie anche ai numerosi programmi di supporto che utilizzano intensamente questa implementazione.



Miami nello splendore dell'interfaccia MUI+Magic WB.

E per il futuro?

Se tutto questo non dovesse bastarvi, se le vostre esigenze vanno ancora oltre quello che Miami 3.0 può offrire, preparatavi allora ad un altro colpo: Miami Deluxe. Miami Deluxe non è ancora ufficialmente disponibile sul mercato (lo sarà tra breve, la data di rilascio è stimata per la metà del 1998), per ora esistono solo le versioni per i betatester, ma ancora una volta le caratteristiche promesse lasciano a bocca aperta. E' da premettersi che Miami Deluxe sarà un prodotto rivolto ad utenti particolarmente esigenti ed evoluti, con particolari peculiarità rivolte ai network di un certo livello. E' assicurato infatti il supporto di interfacce multiple e addirittura di un nuovo e potentissimo router. Miami Deluxe in particolare potrebbe trovare una propria collocazione ad esempio nelle host machine di un Internet Point o un Internet Café, in cui una macchina centrale è collegata ad Internet e contemporaneamente alle macchine sulle quali vengono fatti girare i client, chissà che in prossimo futuro non potremo imbatterci in qualche locale in cui al posto del solito Unix ci sia AmigaOS...



About

Nome prodotto: Miami

Autore:
Holger Kruse
PO Box 780248
Orlando FL 32878-0248
USA

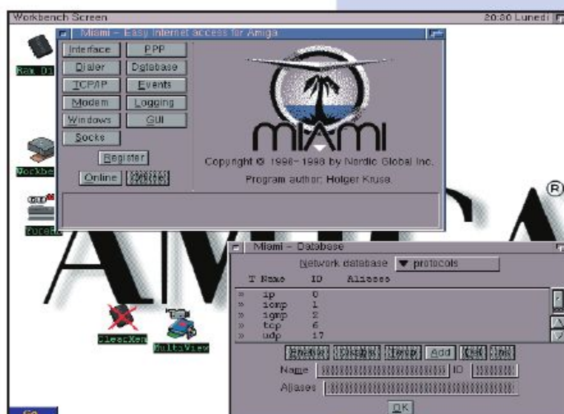
Config. Minima:
Amiga con OS 2.04 o super. MUI 3.3 o superiore, modem o scheda ethernet

A favore:
Interfaccia modulare
Ottima velocità

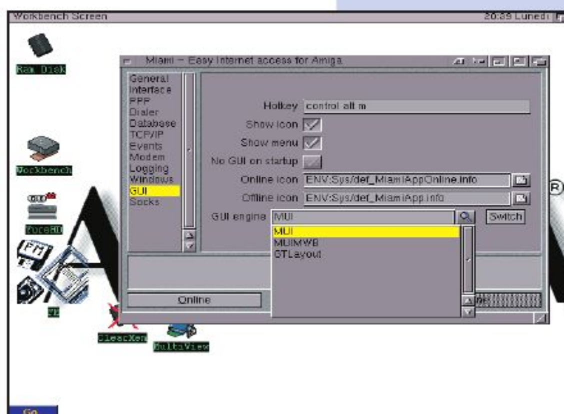
Contro:
A quando una versione PowerPC?



La configurazione dei SOCKS, una delle novità di questa versione.



Questo invece è Miami in versione GadTools, i gadget sono un po' più piacevoli grazie a MCP.



I settaggi della GUI, da qui si può saltare dalla versione MUI a quella GTLayout.

PING TEST

Questo è l'output di un ping in locale utilizzando Miami, ad un numero inferiore del valore espresso da "time" corrisponde una maggiore velocità

```
PING 127.0.0.1 (127.0.0.1): 2000 data byte
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  0 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  1 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  2 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e    tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e    tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e    tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e    tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  7 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  8 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e    tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  10 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  11 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  12 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  1  tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  1  tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  1  tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  17 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  18 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  1  tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  20 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  21 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  22 tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  2  tt  2   time   m
2008 byte   rom 127.0.0.1: icmp  e  2  tt  2   time   m
    127.0.0.1 pi    tati tic
2  packet  tra  mitted  2  packet  received  0  packet
 o
ro  d trip mi  av  ma          m
```

La gestione dei server è uno dei capitoli più intriganti del mondo delle reti, diamo il via ad una serie di articoli in cui vedremo come gestirli utilizzando Amiga e Miami. Partiamo in grande stile con i server http.

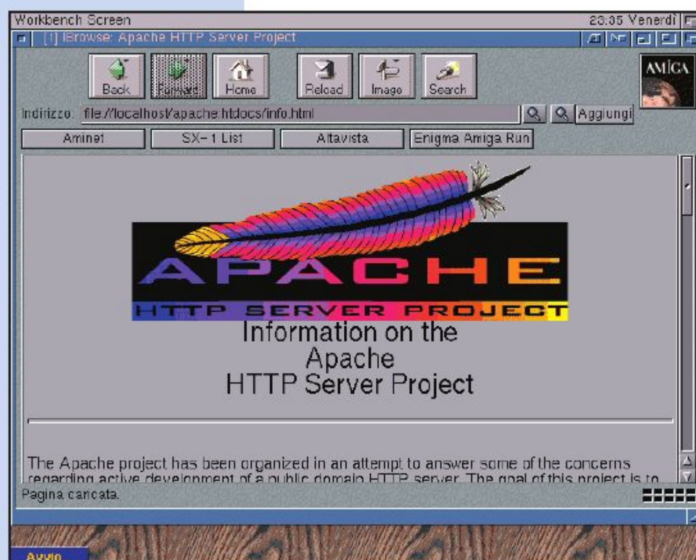
Attivisti della rete

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Porte?! InetD?! Backdoors?! Non vi preoccupate, non sto delirando, anche se forse ne avrei il diritto, vista la febbre a 40 che mi assale in questo momento... Dovendo addentrarci in un capitolo che viene spesso ignorato dagli utenti, ossia la gestione dei server, è bene procedere con le idee chiare, quella che segue è dunque una breve introduzione ad alcuni dei concetti basilari necessari per poter andare avanti senza problemi. Abbiamo avuto modo di parlare nei numeri scorsi del protocollo TCP/IP occupandoci dei più diffusi socket per Amiga, cerchiamo adesso di capire come funziona quest'ultimo, riferendoci ove necessario all'onnipresente Miami. Nel momento in cui una qualsiasi macchina (sia essa un'Amiga, una workstation Unix o un Mac) viene "messa in rete" in un network basato su TCP, la macchina in questione diventa automaticamente parte integrante del network stesso, permettendo simultaneamente di accedere a dei servizi o di offrirne altri. Alla macchina viene affidato un indirizzo IP, che la identifica all'interno della rete, ed è importante notare che questo discorso si applica tanto alla rete Internet quanto alle reti locali, anche in caso di reti formate da due soli computer, purché siano basate sul TCP. Il protocollo di comunicazione è basato sulle cosiddette "porte", infatti quando una macchina remota tenta di accedere ad un servizio presente su di un altro computer connesso alla rete, deve necessariamente farlo "passando attraverso" una porta, scelta a seconda del servizio scelto, ma vediamo subito un esempio chiarificatore. Diciamo che un utente vuole accedere ad una pagina sul WWW, utilizzando un computer connesso ad internet: farà partire il browser, ed inserirà l'indirizzo nella apposita casella, che sarà probabilmente preceduto dal misterioso "http://", posto ad indicare che il browser dovrà utilizzare il *service* http. Andando a vedere la configurazione dei database di Miami, alla voce "services", noteremo, tra le altre, questa voce:

```
Name:http
ID:80
```

Questa stringa indica che quando un qualsiasi programma chiederà di accedere ad un service http, dovrà farlo attraverso la porta 80. La numerazione delle porte segue degli standard fissi, quindi al servizio http corrisponderà sempre la porta 80, all'FTP la porta 21, al telnet la porta 23. Questo discorso vale sia se la macchina sta accedendo a servizi su altri computer remoti, sia se altri computer cercano di accedere a servizi presenti sulla macchina in questione. Se però non sono presenti dei server specifici, il tentativo di connessione fallirà, con il classico "errore 61: connect refused". Installando appropriatamente del software apposito, noi letteralmente "apriamo" la porta corrispondente al servizio, e permettiamo ad altri computer di usufruirne. Una delle polemiche più frequenti sulla rete riguarda la sicurezza, e, anche se spesso e volentieri i giornali non riportano che voci ascoltate qua e là, il dibattito sulla sicurezza è senza dubbio lecito, cosa succede infatti se un computer ha qualche "porta aperta"? Semplice, qualcuno può utilizzarla per scopi poco leciti. Un esempio lampante è il cosiddetto "nuke", che affligge i possessori di Windows95. Il sistema di connessione di W95 ha infatti una cosiddetta "backdoor", precisamente alla porta XX, ed utilizzando un semplice programmino di pochi K, è possibile accedere a quella porta, e far bloccare inesorabilmente il computer, con buona pace dell'utente che vede, a seconda del programma usato da chi manda il nuke, la sua macchina resettarsi, o rifiutarsi di compiere qualsiasi operazione (persino il mouse si blocca...). Senza dubbio è una perla di Windows95, che può essere evitata installando la solita patch (poi dicono degli amighisti...). Ma ritorniamo a Miami, dando uno sguardo al sottomenù INetD, cosa indica precisa-



Apache dispone di un corposo manuale in formato HTML.

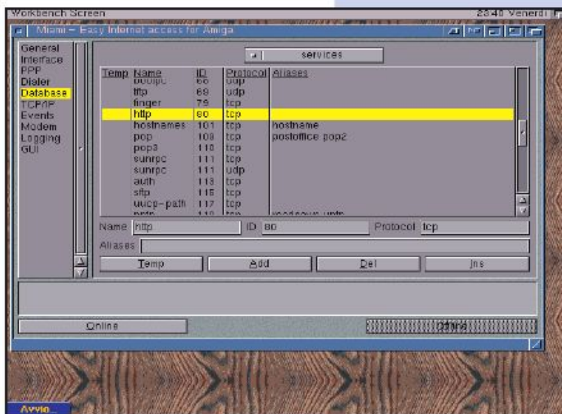
mente questo termine? Semplice, l'INetD si occupa di lanciare i server quando necessario, ossia quando una macchina remota lo richiede. Un esempio ancora una volta può servire a schematizzare il concetto. Punto primo: un computer cerca di connettersi con "noi", per accedere ad un server FTP. Punto secondo: il computer invia una richiesta di connessione alla porta 21; Miami va a vedere nel suo menù "service" a quale servizio corrisponde la porta. Punto tre: Miami esamina il menù INetD per vedere se è stato assegnato un server al servizio prescelto. Se Miami non trova un riscontro, rifiuterà la connessione, in caso contrario l'INetD lancerà il programma di server e il computer remoto potrà accedervi. Come vedete tutto funziona in modo abbastanza lineare e schematico.

Quali programmi?

Nel panorama di questo tipo di software è possibile effettuare una distinzione abbastanza netta tra due generi di programmi, uno rappresentato da software per così dire "ufficiale", in quanto composto per lo più da porting da Unix o comunque da sistemi alternativi, e un altro rappresentato invece da software espressamente concepito per l'utilizzo con l'Amiga, e quindi difficilmente portabile su altre piattaforme. Le differenze consistono fondamentalmente in richieste di sistema molto elevate per i porting, che spesso necessitano di grandi quantità di memoria e di processori veloci, utilizzando oltretutto con frequenza la classica ixemul.library, che è risaputo essere abbastanza lenta. Questo però assicura una conformità agli standard generalmente perfetta e una conseguente compatibilità con i programmi presenti anche su altre piattaforme, dando anche un controllo totale sulla configurazione dei programmi, che risulterà essere però più lunga e tediosa. I programmi scritti esclusivamente per Amiga sono invece decisamente più "leggeri" e semplici da utilizzare, ma inevitabilmente meno compatibili e carenti per quanto riguarda la possibilità di configurazione. La scelta del software a cui affidarsi dipende ovviamente dall'uso al quale il computer sarà destinato, ad esempio, se dovrà essere la macchina principale di una rete locale abbastanza grande e/o importante, sarà bene scegliere l'efficienza dei porting da Unix, viceversa, se il "system administator" intende solo togliersi qualche soddisfazione, magari permettendo agli amici su IRC di connettersi al suo computer quando è su Internet, farà bene ad installare i (comunque efficientissimi) programmi dell'altra fascia. E' quindi una questione di sole esigenze a determinare la scelta.

Apache

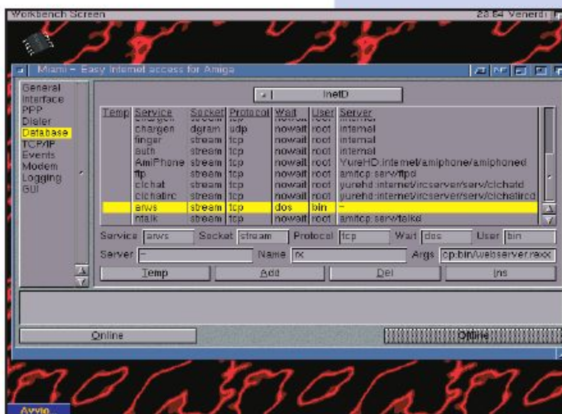
Il primo programma che prendiamo in considerazione appartiene alla prima categoria, ovvero a quella dei programmi "ufficiali". Dietro Apache c'é sicuramente un nome importante, sinonimo di garanzia ed affidabilità, ossia quello del famoso Apache Group (rintracciabile su www.apache.org). La caratteristica più importante di tutti i web server basati sul codice di Apache è che questi sono tutti di pubblico dominio per l'esplicita scelta dell'Apache Group di creare un web server affi-



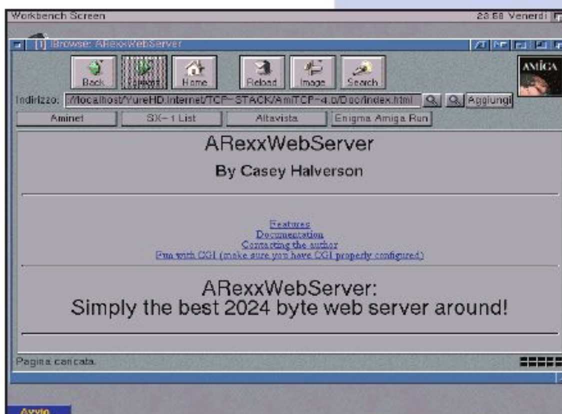
I settaggi di default http nel menù services di Miami.



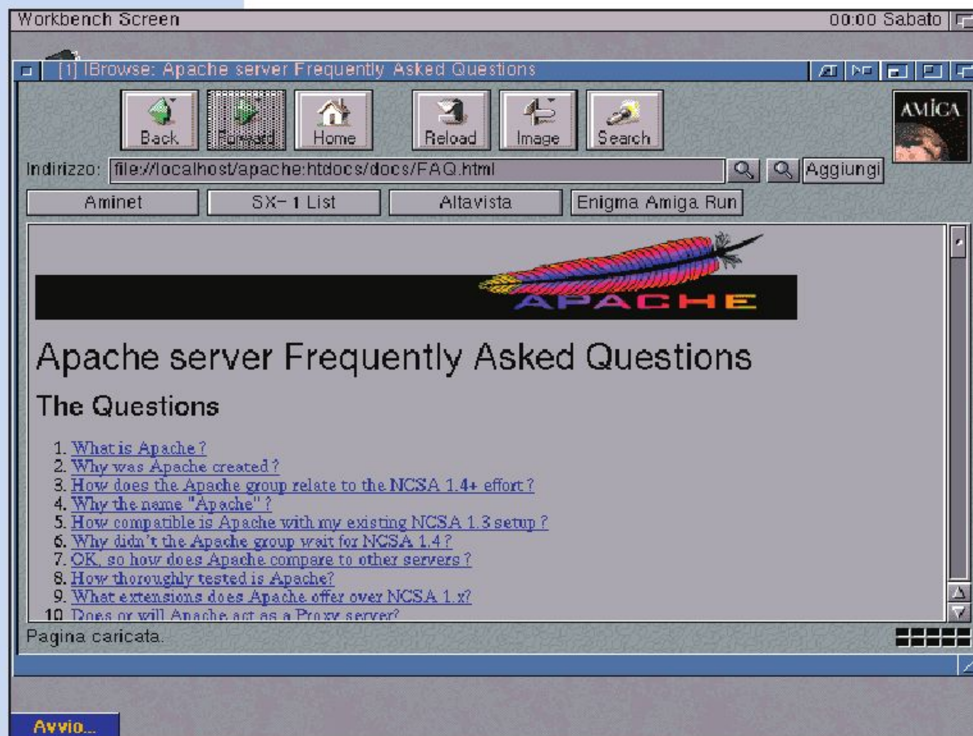
Ecco come si presenta l'archivio scompattato di Apache.



La configurazione dell'INetD per ARWS.



Sono davvero 2 kappa!!!



La FAQ di Apache è inclusa nella documentazione.

dabile, conforme agli standard http correnti, ma che resti di pubblico dominio, scelta questa che da molti è stata interpretata come una vera e propria sfida, senza dubbio vinta, visto l'enorme successo riscontrato dalle molteplici versioni di questo popolare web server. Tra i siti più importanti che lo utilizzano ricordiamo infatti HotWired su www.hotwired.com (non è un sito vietato ai minori ma una delle più importanti riviste on-line del pianeta), l'Internet Movie Database (www.us.imdb.com), o HyperReal (www.hyperreal.com). Le caratteristiche di cui può vantarsi sono molteplici, e sono, per citare le più interessanti:

-Protezione delle pagine personalizabile per ogni utente

-Supporto di script CGI e Java

-Gestione di più di 500 messaggi di errore per il debugging

-Possibilià di distinguere gli accessi di più IP presenti sulla stessa macchina

-Gestione illimitata di alias e reindirizzamento verso altri server

Un'altra nota importante è rappresentata dal supporto dato su scala mondiale, per l'Italia sono presenti ben due mirror completi del sito principale, raggiungibili su www.nonsoloweb.it/apache o su mathema.it/pub/apache

Installazione e configurazione

L'installazione di Apache va eseguita parzialmente lanciando lo script di installazione e parzialmente a mano. Lo script si occupa solo di muovere il programma nella directory prescelta e di aggiungere l'assign "apache:" nella user-startup, questa fase non presenta problemi (sarebbe grave se ne presentasse...), è necessario solo ricordare che è richiesta la presenza della ixemul.library nella directory Libs:
La parte da eseguire a mano riguarda invece la configurazione di Miami. Dopo aver accertato la presenza del service http nell'apposito sottomenù del menu Database, occore settare l'INetD, per fare in modo che Apache venga lanciato quando necessario. Bisognerà quindi aggiungere la seguente stringa:

```
Service: http
Socket:  tream
Protoco : tcp
 ait:  o ait
  er: root
 erver: apache: httpd
```

Notare che l'ultima riga indica che "httpd" sarà il comando da eseguire per far partire il server, quando ci sarà una richiesta di accesso al servizio "http". La casella "arguments" va lasciata vuota, a meno che non vogliate attivare alcuni parametri come la modalità debug (opzione -x). La parte più lunga è però la configurazione di Apache stesso, che avviene, nel più pure stile Unix, modificando a colpi di file editor il file che contiene i settaggi. E' impossibile descrivere ogni singolo passaggio (ci vorrebbe un numero intero di EAR!), tuttavia vediamo quali sono le operazioni essenziali da eseguire. Il primo passo è editare il file conf/httpd.conf, che contiene i parametri specifici per il "daemon" (il server). Prendendo anche esempio dal file di esempio contenuto nell'archivio, vanno inserite sotto forma di semplice testo delle parole chiave seguite dal parametro, come ad esempio "Port" seguito da "80". Operando correttamente e seguendo anche i consigli lasciati quà e là dai programmatori all'interno del file, dovremo inserire le informazioni sulla macchina, sulla rete, sul system administrator, e sulle specifiche del server, come per esempio il numero massimo di connessioni o di richieste di connessione per ogni processo attivato. La flag "servername" merita qualche parola in più, se il vostro computer è destinato a far parte di una rete locale, dovete inserire come nome quello assegnato alla macchina dall'operatore di rete, se invece dovrà funzionare solo durante le sessioni su Internet, andrà inserito di volta in volta il numero IP che viene attribuito dal provider. E' possibile anche specificare in quali directory operare, e in quali file di log conservare informazioni, dati e statistiche, oltre ovviamente ai messaggi di errore. Dopo questo va editato il file conf/srm.conf, molto importante perché definisce le directory alle

quali gli utenti possono accedere dall'esterno, quindi è richiesta molta attenzione per evitare spiacevoli inconvenienti. Attivando la flag "fancyindex" si fa in modo che quando viene inviata una lista di files, ogni file o directory abbia una propria icona che descriva il file a seconda della sua categoria, seguendo gli standard MIME, senza dubbio una piccola chicca che dimostra la cura nei particolari dell'Apache Group. Ultimo ma non meno importante è il file conf/access.conf, anch'esso estremamente delicato, vediamo perché. Editandolo è possibile controllare gli accessi al nostro server, definendo gli utenti ai quali ad esempio concedere o negare particolari privilegi e accessi ad aree riservate o limitate del nostro computer. Anche stavolta l'attenzione deve essere massima, i rischi in caso di errore sono direttamente proporzionali all'importanza dei dati contenuti nel computer, che potrebbero diventare, anche solo per un piccolo sbaglio, accessibili a tutti. Una volta terminata anche questa fase, è consigliabile effettuare una serie di test restando sconnessi dalla rete, verificando punto per punto che il tutto funzioni a dovere. Per testare in tutta sicurezza basta lanciare Miami e, senza andare online, caricare un qualsiasi browser ed inserire come indirizzo "127.0.0.1", a questo IP corrisponde infatti il collegamento in locale (loopback). Se tutto fila per il verso giusto, bisognerà pensare di allestire un bel sito degno di essere visitato, ma questa è un'altra storia...

ARWS

Dietro questo criptico nome si nasconde il secondo web server che andiamo ad analizzare, che a nostro parere rappresenta un altro esempio della genialità degli amighisti, e il nome completo forse spiegherà meglio perché, dal momento che è "Arexx Web Server". Si, avete capito bene, questo server è un semplice script ARexx di soli 2 kappa, ed esattamente 2024 bytes! Sicuramente dopo aver sognato davanti alle specifiche di Apache non possiamo non notare l'estrema limitatezza di ARWS, ciononostante questo piccolo gioiellino ha conquistato il cuore degli amighisti di tutto il mondo, e dopo la prima apparizione su Aminet la sua diffusione è stata inarrestabile. Basti pensare che in quelle misere 2 kappa riesce ad includere il supporto per i trasferimenti sia HTML sia binari (con tanto di implementazione MIME!), messaggi di errore in formato HTML e addirittura pieno supporto degli script CGI! Perdonate



Ecco un collegamento di prova in locale con ARWS.

l'entusiasmo, ma è davvero incredibile come la fantasia amighista non abbia limiti...

Installazione e configurazione

L'installazione è molto semplice, trattandosi di uno script può essere messo ovunque, e non necessita di alcun assign, mentre dovremo avere un pizzico di attenzione in più caricando il solito Miami ed effettuando alcune modifiche alle impostazioni del menù Database. Nel sottomenù services va localizzata la stringa relativa al service http, che dovremo modificare aggiungendo come alias:

```
  ia e : ar
```

Passeremo poi all'INetD, dove dovremo fare un po' di attenzione, non trattandosi infatti di un server generico, ma che si appoggia ad ARexx, il server va lanciato sotto dos come parametro del comando RX (installato con il sistema operativo). Vediamo che voce aggiungere al menù:

```
 ervice: ar
Socket:  tream
Protoco : tcp
 ait: do
  er: bi
Server:
Name: r
 r  : percor o:dove ri iede  eb
 erver.re
```

Per configurare poi il server dobbiamo modificare il file webserver.rexx stesso, impostando come "path=" la directory dove risiedono i files HTML da mostrare e come "file="il primo file che vogliamo visualizzare al momento della connessione. Anche per ARWS il consiglio è quello di effettuare qualche prova in locale, per verificarne il funzionamento, anche se è molto probabile che il tutto funzioni al primo tentativo (ipotesi particolarmente irreale per quanto riguarda Apache). Il commento è positivo, e siamo sicuri che questo piccolo programmino raggiungerà una notevole diffusione anche dalle nostre parti, dopo aver letteralmente spopolato per l'Europa amighista.





E' uno tra i giochi più attesi ed innovativi della stagione, vediamo di scoprire qualcosa di nuovo con una intervista esclusiva all'autore di VirtuaGP, "l'alieno" Paolo Cattani

Incontri ravvicinati...

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Paolo ha voluto concederci un'intervista fiume in cui espone molti concetti interessanti, vista la lunghezza del testo chiudo quì e vi lascio alle sue parole.

EAR: Parlaci un po' di te, chi sei, da dove vieni, quando hai iniziato ad usare Amiga, le tue precedenti esperienze di programmatore, ecc...

Paolo: Beh, che devo dire? Mi chiamo Paolo Cattani ("l'Alieno", per gli amici), abito a Lodi, ho 25 anni (quasi 26), sono laureato in Ingegneria Elettronica al Politecnico di Milano, e credo di poter appartenere a quella razza quasi estinta, ormai, che va sotto il nome inglese di "bedroom programmers".
Le mie esperienze di programmatore iniziano alla tenera età di 12 anni, quando ricevetti in regalo per Natale il mio primo computer, il mitico C=64. Lì ho iniziato a "farmi le ossa", giungendo a scrivere circa una quindicina di giochi (in tutta la mia carriera di "sessantaquattrista"), giochi di vario genere (sparatutto, platforms, cloni di arcade di successo, etc.) che non si sono mai diffusi oltre la ristretta cerchia degli amici (all'epoca non c'era Aminet!!!).
La "folgorazione" di Amiga avvenne quando frequentavo l'ultimo anno di Ginnasio (seconda superiore): in quel periodo stavo seriamente pensando di passare dall'"home computing" al "personal computing", e le mie scelte per tale salto di qualità si orientavano su un PC IBM/30, quando nello stesso negozio in cui mi ero recato per vedere dal vivo il mostro (il "Tempio del Computer" di Milano, per chi se lo ricorda...), vidi in bella mostra di sé il mitico Amiga 1000 che strabiliava gli astanti col demo "The Juggler", primo esempio nella storia del personal computing di ray-tracing casalingo. Ovviamente, vedere Amiga, compararla col PC IBM (e scoprire che costava pure meno!!!) e comprarla fu un tutt'uno.
Ah, quelli furono tempi! Io sento a volte gli Amighisti lamentarsi che Amiga è ormai scomparsa, ma dovevano vedermi allora, quando in tutta Lodi ero probabilmente l'unico ad averla; ricordo che prima di riuscire a trovare i Rom Kernel Manuals (che dovetti rintracciare negli USA, poiché non erano certo importati in Italia!), e prima di riuscire a mettere assieme un ambiente di sviluppo decente passarono un paio d'anni, durante i quali comunque scrissi "I Tesori", un platform alla Pitfall II scritto, per mancanza di meglio, nel terribile AmigaBASIC della "micromorbida" (!).
Dopo di allora iniziai di nuovo a scrivere videogiochi (e non solo) a pieno ritmo, anche se forse l'unico veramente completo fu ThunderHell, uno sparatutto vagamente ispirato a Xenon II (chi non se lo ricorda?), che finii nel triennio dell'Università e che però non si diffuse mai oltre il "giro" degli amici.

EAR: Quando e perché ti è venuta l'idea di AlienF1, e quali sono i titoli a cui ti sei ispirato?

Paolo: Premesso che AlienF1 è solo il nome del demo (che significa, banalmente, "la F1 vista dall'Alieno"), mentre il nome definitivo dovrebbe essere qualcosa tipo "Virtua GP", il gioco che mi ha maggiormente ispirato è stato il mitico Indianapolis 500 (le notti che ho passato a correre la 500 miglia!!!), gioco che ancora adesso, assieme a "Race Driving" versione arcade (e forse il nuovissimo "S. Francisco RUSH"), rappresenta, secondo me, il miglior simulatore di guida al mondo (compresi gli arcade per bambinetti idioti che tanto furoreggiano attualmente nelle sale-gioco) per l'eccezionale realismo con cui sono simulate le monoposto; sarà per il fatto che sono un appassionato di guida sportiva (che purtroppo pratico troppo poco per mancanza di fondi), ma secondo me un simulatore di guida deve ricreare nel massimo dettaglio possibile le sollecitazioni a cui una monoposto è soggetta, quando venga spinta al limite.
Sfortunatamente, Indianapolis 500 era limitato al solo ovale a quattro curve, così mi venne l'idea di sposare il realismo di tale gioco con una maggior varietà di piste, magari passando addirittura alla massima formula mondiale, la Formula Uno, vista anche l'incapacità di altre software house di realizzare giochi realistici in tale ambito (e non citatemi F1GP, per favore, in quanto sembra di giocare ad Out-Run! Come si fa a guidare una monoposto col Joystick digitale ?!?). Inoltre, avendo ormai acquistato un ottimo Amiga 4000, ero stanco di vedere giochi 3d "per ogni modello di Amiga con 1Mb", era ora di realizzare qualcosa di AGA-only, con texture-mapping, gouraud-shading e tutto ciò che ormai era lo stato dell'arte per i giochi 3d. Così, iniziai (circa tre anni fa) a lavorare a VGP, che purtroppo, a causa dell'Università, richiese molto più tempo di quanto preventivato.

EAR: Quali sono le caratteristiche principali del gioco dal lato tecnico (elenca anche le migliorie rispetto al demo su Aminet)?

Paolo: Credo che le caratteristiche di VGP siano letteralmente sotto gli occhi di tutti: per quanto riguarda l'engine 3D, fondamentalmente la grossa differenza tra VGP ed altri giochi 3D consiste nella gestione totalmente planare della grafica (essendo, come detto sopra, un "bedroom programmer", appartengo a quella ristretta categoria di persone che, quando scrive un gioco, si pone i problemi che deve affrontare e successivamente si inventa gli algoritmi per risolverli, anziché "copiarli" da giochi nati su altre piattaforme salvo poi accorgersi che ciò che nasce per la grafica in chunky-pixel non può, ovviamente, funzionare bene su una grafica planare: ai tempi del C=64 nessuno diceva "Mah, per fare questo ci vuole la scheda grafica così e cosà, con acceleratore grafico etc. etc. ", eppure c'era chi faceva comparire 24 sprites, disegnava sui bordi, etc.).

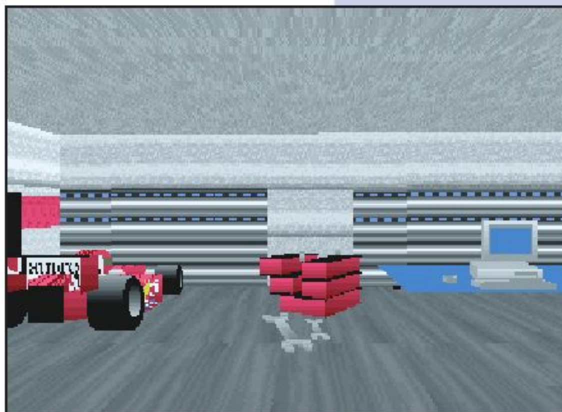
Naturalmente, le texture della versione definitiva di VGP sono più belle (e più varie) rispetto al demo di Aminet, ma sostanzialmente l'engine grafico è quello. Per quanto riguarda il resto, VGP utilizza un complesso modello matematico per la simulazione delle monoposto e per la gestione della IA degli avversari, integrando 50 volte al secondo col metodo delle differenze finite un sistema differenziale non lineare alle derivate parziali; per ottenere lo stesso una buona velocità, ho sviluppato una matematica in fixed-point ed una serie di funzioni trascendenti molto veloci che non richiedano l'uso del coprocessore matematico. Nella versione definitiva il Set-Up della monoposto è più vario (campanatura e pressione delle gomme, possibilità di inserire o meno barre anti-rollio, gestione della mappatura del motore, etc.), le monoposto avversarie sono salite da 7 a 21 (come nel Mondiale attuale), aggiornate naturalmente, come texture e piloti, al 1997, ho inserito la possibilità per l'utente di scegliere il team per cui correre e di editare separatamente le caratteristiche di ogni monoposto-pilota (telaio, motore, areodinamica, affidabilità, bravura del pilota, etc.), naturalmente facendo in modo che la scelta di una monoposto si traduca effettivamente nell'"ereditarne" le caratteristiche (in altre parole, scegliere un team scadente significa fare una fatica bestiale nel tenere la monoposto in pista, cosa questa non simulata nemmeno dal tanto blasonato F1GP2); ho inoltre inserito la possibilità di utilizzare un Joystick analogico al posto del mouse (io personalmente utilizzo una "conversione" del volante PC "Per4mer", conversione molto facile da fare previa una banale sostituzione dei potenziometri), e la gestione completa dell'evento sportivo (prove libere, qualificazione, warm-up, gara).

EAR: E dal lato della giocabilità e dello stile di gioco cosa puoi dirci?

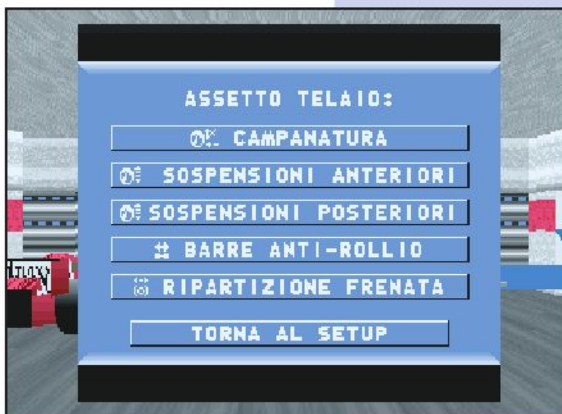
Paolo: Non so bene cosa si intenda per "giocabilità" in un simulatore; VGP simula un mondo fisico reale: legge le operazioni che l'utente fa con lo sterzo ed i pedali, le applica alla monoposto, calcola secondo le leggi della Fisica ciò che deve succedere, e lo fa accadere. Se l'utente compie delle operazioni corrette, atte cioè a ridurre al minimo le sollecitazioni del mezzo compatibilmente con la velocità corrente (principio fondamentale alla base della teoria della guida sportiva), riesce a fare il giro veloce; se, viceversa, come si vede tante volte nelle sale-gioco, l'utente guida in modo tale che, qualora facesse tali manovre su un'automobile vera, si ammazzerebbe, ovviamente si ritroverà ben presto in testacoda sull'erba. VGP non è un clone di Out-Run, non è, come si dice, un gioco "Arcade", è un simulatore di F1, e come tale "simula" la realtà nel massimo dettaglio possibile.

EAR: Quando conti di finire il gioco e quando pensi che potremo giocarci?

Paolo: Questo è un tasto dolente; allo stato attuale, VGP è pressocché finito, tranne che per un piccolo dettaglio: la mancanza di piste (!!!). Per terminare VGP avrei bisogno di informazioni dettagliate, possibilmente già codificate in qualche modo (cioè, non su supporto cartaceo), sulla geometria dei tracciati di F1: lunghezza



Ecco il box virtuale dove potremo effettuare tutte le scelte di gara e le impostazioni di gioco.



Piccolo esempio dei completissimi settaggi eseguibili in Virtua GP.



Partenza in gara non proprio esaltante, dalla mia ho la scusa di dover fare le foto...



Primo piano della nostra monoposto la qualit grafica assolutamente fantastica!

dei rettilinei, larghezza della pista punto per punto, raggio di curvatura, presenza/assenza di cordoli, distanza dalla barriere di protezione, lunghezza delle vie di fuga, etc. Qualcuno mi ha suggerito di "riciclare" le piste (salvo poi apportarvi le necessarie modifiche per aggiornarle al 1997) di giochi, anche per PC, già esistenti, ma purtroppo non conosco il formato in cui tali giochi codifichino le piste; se qualcuno potesse aiutarmi in qualche modo... Per quanto riguarda la commercializzazione, viceversa, non dovrebbero esserci problemi, dal momento che sono già in contatto con parecchi distributori (anche se, dal momento che ognuno vuole VGP in esclusiva, non ho ancora deciso con chi firmare un eventuale contratto, contrariamente alle voci di corridoio, relative ad un mio accordo con la Epic Marketing, che alcune riviste estere hanno alimentato).

EAR: Cosa ne pensi di Amiga International e della Gateway 2000?

Paolo: Non saprei dire, allo stato attuale, se non che sicuramente è un bene che Amiga International e Phase 5 si siano riappacificate. Dal mio punto di vista, chiunque abbia intenzione di rilanciare Amiga deve ritornare a ciò che Amiga era in origine, e cioè una macchina con una architettura custom all'avanguardia dotata di un sistema operativo rivoluzionario creato specificatamente per quell'architettura; presentare al potenziale utente una brutta copia di un PC (leggi: un'Amiga dotata di bus PCI, scheda video prodotta da terzi PCI-compatibile, etc.) che ha come unica differenza il processore, ma che in compenso non è Windoz-compatibile è, secondo me, un suicidio, poiché oggi come oggi non c'é più spazio nel mondo dell'informatica personale per un computer identico al PC, ma con esso non compatibile. Amiga International deve puntare, viceversa, su qualcosa di radicalmente diverso, per servire quella fascia d'utenza che non trova nel PC ciò che cerca, presentando una macchina che segua l'antica filosofia Amiga del "tutto e subito a prezzo contenuto" (grazie alla scelta di soluzioni custom, vedi le console PlayStation o Ultra64), fornendo di base all'utente qualcosa dotato di prestazioni medio-alte, standard, che gli evitino il tedio di dover continuamente rincorrere il mercato per montare l'ultima scheda grafica uscita o l'ultimo lettore CD, pena l'impossibilità di utilizzare proficuamente i programmi più recenti; una macchina basata, ad esempio, sul chip Caipirinha della Phase 5, con gestione unificata della memoria (cosa, del resto, che già faceva l'A1000), dotata di una banda passante di oltre 1Gb/sec (dieci volte maggiore di quella di un PC), con prestazioni multimediali audio/video allo stato dell'arte ed un sistema operativo specificatamente scritto per sfruttare tali potenzialità (che non occorre che sia poi dissimile dall'attuale AmigaOS, grazie alla eccezionale modularità di quest'ultimo che permette di aggiungere/sostituire le library/classi opportune). Naturalmente, Amiga International e Phase 5 potrebbero semplicemente limitarsi al settore "ricerca & sviluppo", e vendere poi le licenze (facendosi pagare, ad es., tramite royalties) per produrre macchine custom di tale tipo a più produttori, evitando di dover investire eccessivi capitali: in tal modo si creerebbe il meglio del mercato, un computer con architettura standard costruito, però, da diversi produttori liberi di effettuare quelle scelte "di contorno" nella produzione della macchina (come, ad es., il tipo di hard-disk, di CD-ROM, la RAM totale, il tipo di processore, etc.). Purtroppo, ultimamente si è diffusa in tanta parte di Amighisti una cultura PC-iotica, e noi che dovremmo rappresentare il futuro tante volte guardiamo invece ad una architettura vecchia ed ormai superata come quella del PC; ma di PC in giro per il mondo ce ne sono già troppi, accodarci anche noi alla loro filosofia significa condannare Amiga (divenuta così incapace di vantare alcuna differenza/innovazione rispetto alla concorrenza) alla progressiva estinzione, come del resto stà dimostrando Apple in questi tempi (gli attuali PowerMac non presentano quasi nulla di nuovo rispetto ad un PC, e la gente non li compra). Ricordiamoci che la crisi della Commodore è iniziata quando si è iniziato a pompare soltanto il processore (seguendo la filosofia PC), dimenticandosi e lasciando invecchiare i chip custom (addirittura perdendone i progetti!), vera forza della macchina. Vorrei dare tre consigli alla Gateway 2000 (che, tanto, non verranno ascoltati):

- puntare sull'architettura custom del progetto A\Box della Phase 5, vera ed unica Amiga degli anni 2000, creando gli opportuni standard del caso e vendendo le licenze di produzione di tale macchina a quanti più produttori possibile.
- sfruttare le potenzialità di tale macchina per promuovere nuove frontiere dell'informatica di grande presa sul pubblico, come, ad esempio, la Realtà Virtuale (creare una identificazione Amiga=Realtà Viruale).
- investire in pubblicità: un prodotto mediocre ben pubblicizzato (Windoz) vende enormemente di più di un ottimo prodotto non pubblicizzato (Amiga).

EAR: Per quanto riguarda le Power Up, cosa ne pensi? Hai già pensato ad una versione di VGP per PowerPC?

Paolo: Ovviamente, della Power Up non posso che pensarne bene, poiché rappresenta una reale innovazione tecnologica (e non solo nel mondo Amiga), e attualmente l'unica possibilità di upgrade del nostro computer; se poi si prendono in considerazione i prezzi, c'e da dire che sono decisamente buoni. L'unico neo delle schede PPC è dovuto al fatto che il destino di tale CPU è legato a filo doppio a quello della Apple, che attualmente non se la passa tanto bene... Sfortunatamente non posseggo una Power UP, così posso parlare solo per sentito dire, e non posso realizzare una versione PowerPC di VGP; mi piacerebbe acquistarne una (nel qual caso credo si potrebbe tentare il porting di VGP), e mi piacerebbe sapere che tipo di supporto agli sviluppatori viene fatto da Phase 5.

EAR: Hai già altri progetti in mente?

Paolo: Il mio vero problema è che non ho il tempo di star dietro a tutti i progetti che mi vengono in mente; forse dovrei fondare una Software House e prendere dei programmatori alle mie dipendenze, occupandomi così solo del concept designing o della scrittura/ideazione degli algoritmi più "cattivi", lasciando il lavoro di routine agli altri. Potrei pertanto citare decine di idee che mi vengono in mente: un bel platform stile "PitFall 3d" o uno sparatutto alla Turrican tridimensionale (con telecamera intelligente ed oggetti 3d in tempo reale), oppure un RPG in vista soggettiva con gestione intelligente degli altri personaggi del party (tipo "Swords of Twilight"), capace di ricreare l'atmosfera di giochi come "Dungeon Master", e non un semplice clone di tutta quella genìa di stupidi giochini che hanno in "Doom" e in "Quake" i loro capostipiti. Purtroppo non so quanto tempo potrò dedicare in futuro alla programmazione, poiché sono in cerca di lavoro come Ingegnere Elettronico. Il mio eterno problema è sempre il solito: come lavorare nel campo dell'informatica senza essere costretto a dover usare i prodotti della premiata ditta Microsoft/Intel?

Conclusioni

Tante idee quelle di Paolo che in quasi tutti i casi ci sentiamo di condividere, effettivamente è bello che ci sia gente capace come lui che ancora crede e combatte per Amiga. Il resto spetta al mercato e ad Amiga International. Ciao a tutti e leggetevi la preview sul nuovo demo che Paolo ci ha mandato...



Miami, si sa, è una perla, a grande richiesta ecco un tutorial su come configurarlo correttamente anche per i provider più "stravaganti".

MIAMI BE-BOP

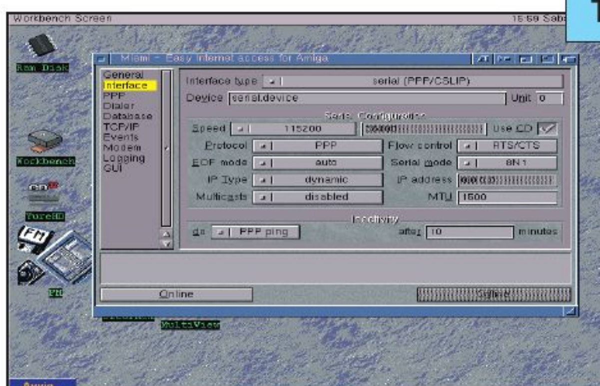
di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Questo mese ci occupiamo ancora e per ben due volte di Miami, per venire incontro a chi ancora non è riuscito a stabilire una connessione ad Internet con successo e a chi ha intenzione di muovere i primi passi in direzione della Rete. Uno dei problemi principali che si incontrano in fase di configurazione è rappresentato dal protocollo PAP/CHAP, che può essere come non essere utilizzato dal server. Il protocollo PAP/CHAP, che attualmente è utilizzato dalla maggior parte dei provider viene definito "di autenticazione", perché gestisce (e semplifica) lo scambio dei dati necessari (userID e password) al riconoscimento dell'utente durante la fase di "login" nel server del provider. Il vantaggio che deriva dall'utilizzo di questo protocollo risiede sia nella maggiore velocità di login, sia nella eliminazione della necessità di creare degli script appositi. Tuttavia vedremo anche come configurare correttamente Miami anche per chi non è abbonato ad un provider il cui server non gestisce questo protocollo. Ricordiamo che prima di incominciare avremo bisogno di alcuni dati che vanno richiesti al provider, ossia:

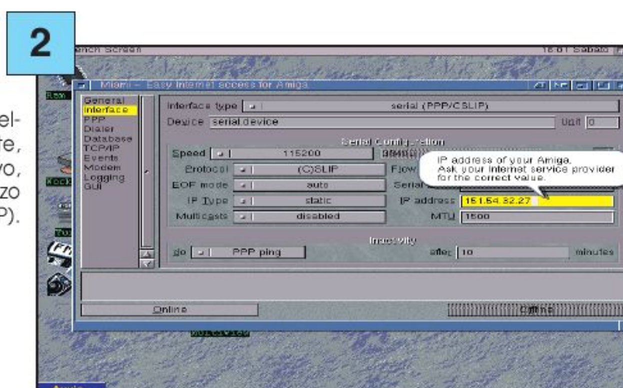
Uno o più numeri di telefono
UserID
Password
Eventuale indirizzo IP fisso

Se non si utilizza Miami è necessario anche conoscere almeno un numero DNS, con Miami non è necessario in quanto ricerca automaticamente i numeri DNS.
Il Be-Bop fa infatti riferimento a Miami, in particolare alla versione 2.1, visto che la nuova 3.0 è ancora poco diffusa, ma è adattabile anche ad altri programmi come ad esempio TermiteTCP, mentre per Miami 3.0 i passi da seguire sono i medesimi.

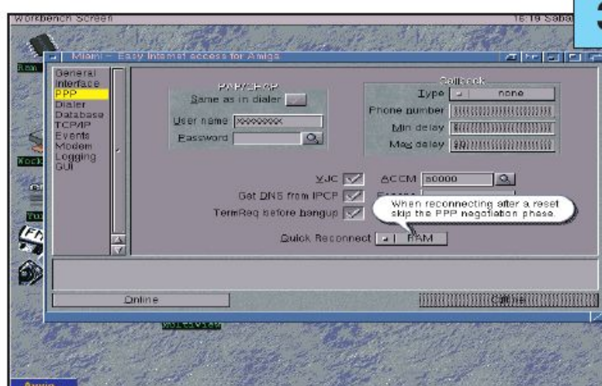




1 Il primo passo riguarda le impostazioni della porta seriale. E' possibile (anzi preferibile) selezionare delle seriali ad alta velocità qualora siate così fortunati da possederne una, in quel caso dovrete inserire a mano il nome del device da utilizzare (ad esempio gvpser.device). Utilizzando la classica serial.device interna consigliamo di non andare oltre i 57600 con processori di fascia bassa, mentre con CPU potenti la velocità 115200 è d'obbligo. Se siete dotati di connessione con IP dinamico potete lasciare i settaggi di default.



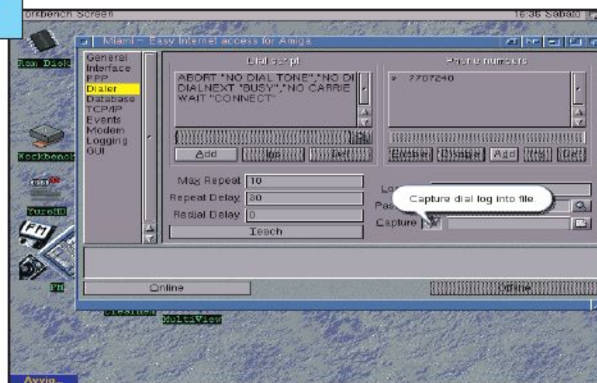
2 Se il provider vi ha assegnato un numero IP fisso andrà inserito nell'apposito spazio, altrimenti la linea cadrà inesorabilmente. Ricordate, che a meno che non abbiate dei problemi con il modem o con il cavo, andrà selezionato l'hadshaking hardware (obbligatorio in caso di utilizzo attraverso il protocollo SLIP/CSLIP).



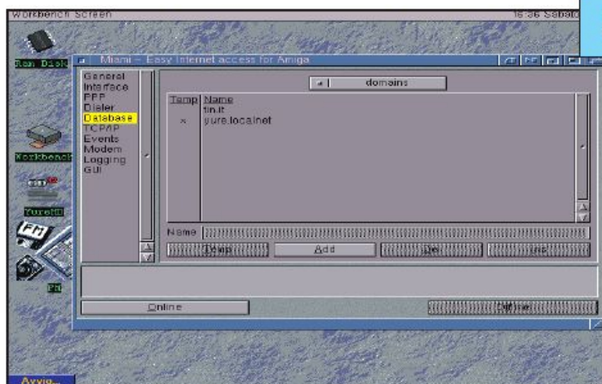
3 Utilizzando il PPP è possibile avvalersi dell'uso del protocollo PAP/CHAP. Nelle rispettive caselle vanno inserite password e userid, se il vostro provider vi ha fornito una sola userID e una sola password, si può attivare il pulsante "Same as in dialer", e Miami utilizzerà le stesse informazioni contenute nella sezione "dialer". La misteriosa funzione callback consente di essere richiamati dal provider per risparmiare sui costi delle telefonate. Se non vi è stato comunicato espressamente dal provider, non utilizzate questa funzione, pena ancora una volta la caduta della linea. Se avete configurato il modem in modo da non fare cadere la linea in caso di crash del computer, attivate il gadget "Quick Reconnect".

Utilizzando una connessione PPP con PAP/CHAP fidatevi ed inserite come script semplicemente queste tre righe:
ABORT "NO DIALTONE", " NO DIAL TONE"
(Questa linea indica di interrompere se il modem indica che manca la linea). DIALNEXT "BUSY", "NO CARRIER"
(Questa linea indica di chiamare il prossimo numero inserito se il modem indica che il numero chiamato è risultato occupato o non connesso ad un altro modem). WAIT "CONNECT"
(Questa linea indica di aspettare che il modem indichi che si è connesso con il modem del provider, per far partire la procedura di autenticazione). Per ottenere questo script si può anche premere il pulsante Teach, poi in sequenza i pulsanti "Dial" e, dopo che il modem comunica il "Connect", il pulsante "Online".

4

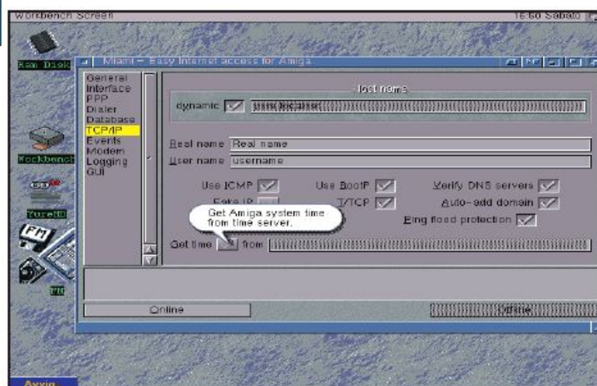


5



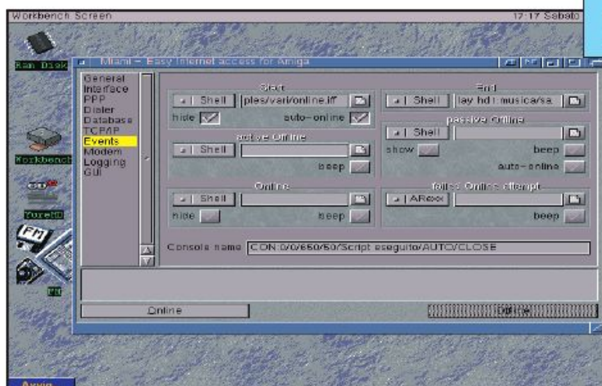
Il menu Database contiene tutte le informazioni avanzate. Per la connessione è sufficiente inserire nel sottomenù "Domains" il nome del dominio che vi è stato comunicato dal provider. Vi rimandiamo agli articoli su come gestire dei server con Amiga su questo stesso numero per delucidazioni sugli altri sottomenù.

6



Il menù TCP è cruciale: in genere l'host name è dinamico, altrimenti va inserito seguendo i dati forniti dal provider. Come nome reale e username potete inserire quello che volete, se è la discrezione quello che cercate, allora non inserite i vostri dati, ma preferibilmente qualche pseudonimo. Gli altri pulsanti vanno confiurati come in figura. Abbiamo disattivato il gadget "Down when offline" per velocizzare la ripresa della connessione dopo un GURU. Attivandolo si farà in modo che le applicazioni riconoscano quando Miami è online o offline. Per fare un esempio, con il gadget disattivato, un browser qualsiasi cecrherebbe di aprire un documento presente in cache direttamente dalla rete anche quando si è sconnessi, non caricando quindi il documento in questione dalla cache, con il risultato che l'utente dovrà aprirlo tramite un cache browser.

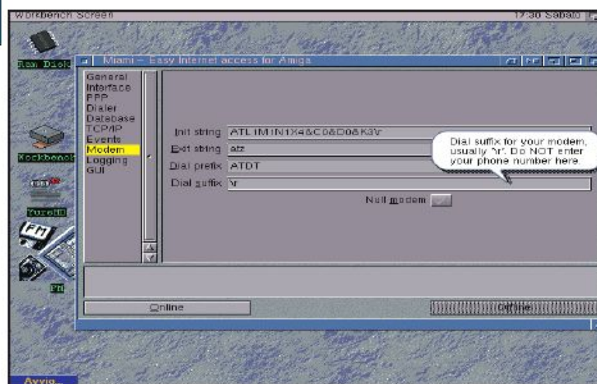
7



Nel menù events è possibile associare uno script Arexx o un comando amigados per ogni azione che avviene, in particolare è utile per far partire, ad esempio, uno script che lancia un browser o altri programmi appena Miami va Online, oppure notificare la caduta della linea con un sonoro "Booooo!"...

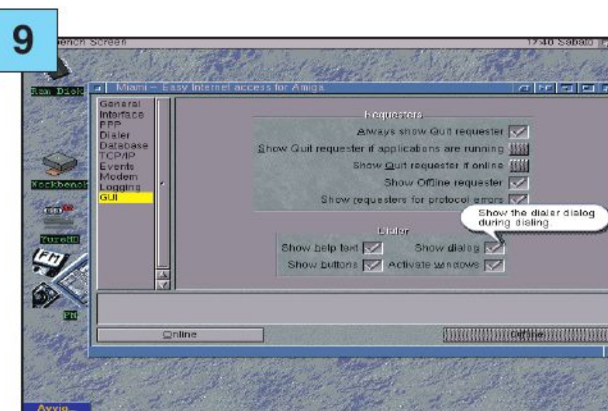
La stringa "Console" contiene i dati (posizione, titolo etc.) della finestra di output degli script Arexx o shell, ovviamente se non si vuole essere "disturbati" da finestre indesiderate è possibile lasciare la casella vuota.

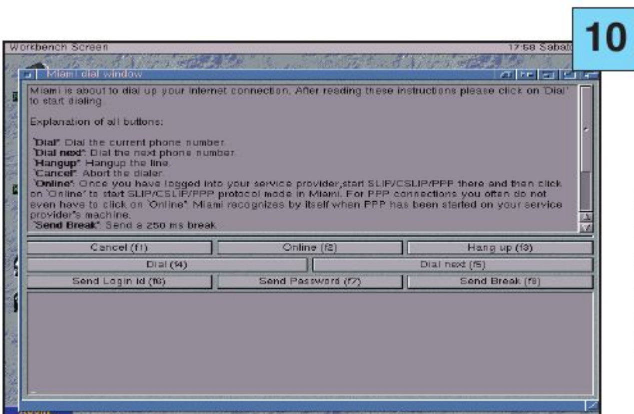
8



La stringa di inizializzazione del modem è fondamentale per impostare alcuni parametri, è consigliabile una lettura del manuale del modem per dare uno sguardo ai comandi AT giusti. In particolare consigliamo di aggiungere il comando "&DO", che nella maggior parte dei modem fa in modo che la linea non cada in caso di malaugurati reset del computer. Ricordiamo anche che Miami vuole il suffisso "\r" (attenzione al verso della slash) in coda alla stringa di inizializzazione. Il gadget "null modem" va attivato solo in caso di utilizzo in rete locale con cavi null modem, quindi per la connessione ad Internet va rigorosamente lasciato disattivato.

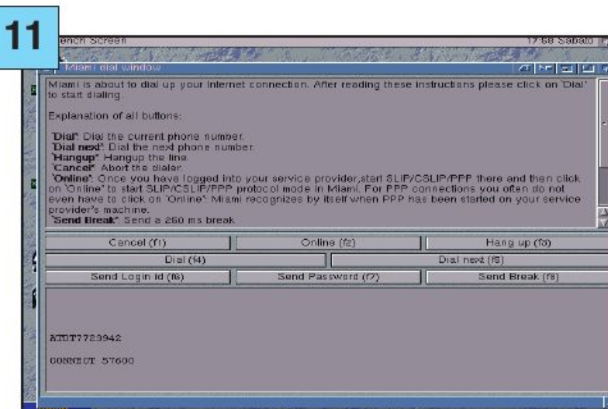
Da questo menù si controllano alcuni aspetti della interfaccia grafica, in particolare è possibile configurare il layout della finestra del Dialer, e di scegliere quali requester mostrare. Può essere utile attivare il requester di conferma della chiusura del programma, in quanto può sempre capitare di premere per errore il gadget di chiusura.

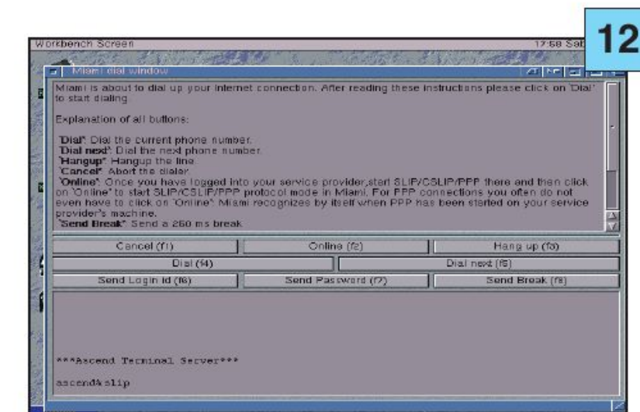




Vediamo ora quali azioni vanno eseguite da chi non dispone di un provider con protocollo PAP/CHAP. E' necessario crearsi uno script apposito, per cui bisogna andare nel menù Dialer e remere il pulsante "Teach". Si aprirà questa finestra, attraverso la quale registreremo in uno script le fasi di una connessione. Questo vale solo per la prima volta, infatti nelle volte seguenti basterà agire sul pulsante "Online" e Miami utilizzerà lo script registrato in precedenza.

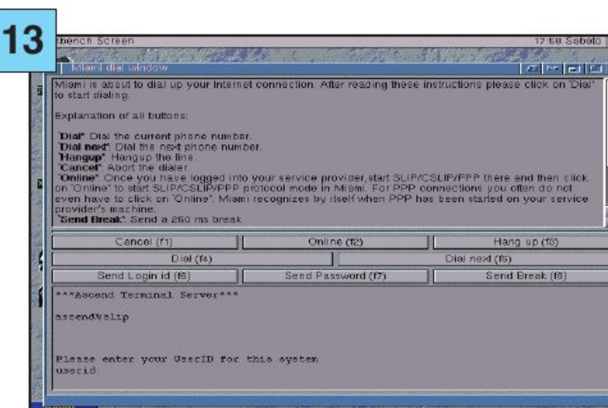
Il primo pulsante da premere è sicuramente "Dial". Questo pulsante chiama il primo numero presente nel menù. Una volta ricevuto il "CONNECT" bisogna aspettare che il server ci chieda la userID e la password. Per inviarle NON si deve scriverle direttamente nella finestra, ma bisogna premere i gadget corrispondenti, altrimenti Miami dopo non sarà in grado di generare correttamente lo script.

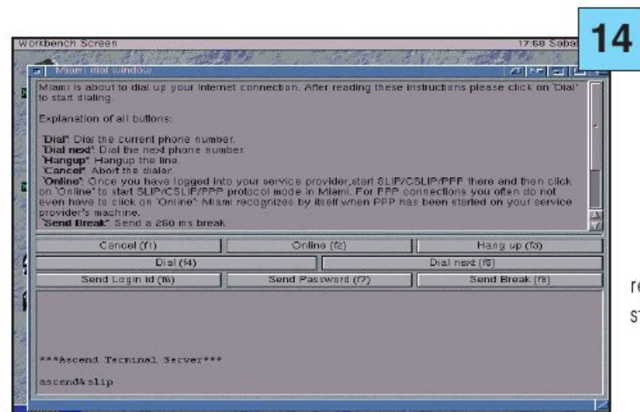




Una volta collegati al terminale si dovrà far partire sulla macchina remota il protocollo di connessione, per farlo bisogna scrivere nella finestra il comando giusto. Questo in genere è "slip" o "cslip".

Potrebbe essere necessario inserire nuovamente la UserID e la password per far partire il protocollo, in questo caso vanno premuti nuovamente i pulsanti di invio della userid e della password.





Una volta collegati al terminale si dovrà far partire sulla macchina remota il protocollo di connessione, per farlo bisogna scrivere nella finestra il comando giusto. Questo in genere è "slip" o "cslip".

Games Preview

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Mese un po' movimentato nel mondo Amiga viste le dichiarazioni della Vulcan e il distacco dalla Alive Mediasoft di Andrew Reed che va a formare la sua Crystal Software. Non sono solo dichiarazioni e polemiche a fare notizia visto che anche i giochi sanno attirare l'attenzione della comunità Amiga specialmente nel caso di Virtua GP e di Descent.

Virtua GP

Partiamo con uno tra i titoli-evento dell'anno l'incredibile simulazione di guida di cui abbiamo anche parlato nell'intervista con l'autore Paolo Cattani. Cosa dire che non sia già stato evidenziato durante la chiacchierata con il nostro "alieno" (soprannome di Paolo, ndr), beh innanzitutto il gioco è stato ulteriormente migliorato nelle ultime settimane e aggiunge alle caratteristiche già annunciate anche il supporto per l'alta risoluzione (che comunque richiederà un processore un po' pompato), l'introduzione dei cockpit e delle monoposto aggiornate al 1998 (quindi troveremo la Williams rossa e via dicendo). Molto probabilmente potremo anche gustarci una bella introduzione animata in 3D (a tal proposito Paolo sta cercando grafici 3D, fatevi sentire) che farà bella mostra di sé grazie allo spazio offerto da supporto digitale, visto che VGP vedrà la luce solo su CD. Il gioco presenta per chi non lo ricordasse una innovativa routine 3D che, senza fare uso di routine chunky to planar, riesce a ricreare un mondo 3D complesso e fluidissimo pieno di texture di ottima qualità. Il lato sonoro è ancora embrionale, visto che non si va oltre al rombo assordante dei motori, se escludiamo le due musiche presenti nelle schermate dei titoli e nel garage virtuale che comunque, a nostro avviso, andrebbero riviste. Il gioco oltre a ciò presenta una simulazione accuratissima di tutte le variabili di una monoposto di F1 a partire dalla lunghezza delle marce fino alla durezza delle sospensioni passando per carico aereodinamico e campanatura delle ruote. Possiamo anche usufruire della telemetria e della possibilità di vedere in ogni istante in sovraimpressione alla gara i tempi ed i distacchi anche i tracciati sono riproposti alla perfezione (cosa assolutamente non facile) riproducendo addirittura i vari angoli di curvatura della curve e la velocità precisa di percorrenza. Non mancano naturalmente le visuali esterne in puro stile televisivo o da dietro come in molti giochi per sala giochi o console (come F1 della Psygnosis per Playstation), e i vari replay per vedere i sorpassi più azzardati o gli incidenti più spettacolari. In definitiva VGP ci ha stupiti ancora come aveva fatto alla sua prima uscita quando il demo di un certo Alien F1 su Aminet aveva scosso mezzo mondo, il bello è che Paolo continua a martellarmi di e-mail annunciandomi sempre nuove innovazioni introdotte. Visto che mi ha promesso una nuova demo a breve non è detto che il mese prossimo non ci ritroviamo su queste righe per parlare ancora di Virtua GP.

Wingnuts

La neonata Skunkworks ha annunciato proprio in questi giorni la sua entrata nel mercato Amiga ed è subito partita alla grande con questo bizzarro simulatore di volo. In Wingnuts ci troveremo ad affrontare folli duelli mozzafiato a bordo di stravaganti mezzi su un pianeta alieno. Il gioco è una riproposizione dello stile di combattimento prettamente arcade di Wings mitico simulatore di Prima Guerra Mondiale della mai abbastanza rimpianta Cinemaware. Quì infatti, in una ambientazione molto più allegra e fumettosa, ci troveremo a dover scegliere il nostro alter ego digitale, il mezzo da pilotare e le armi da montare per poi essere scagliati nel bel mezzo dell'azione nel tentativo di abbattere i nemici guidati dal computer o da un amico. In questo ultimo caso potremo utilizzare lo split screen. Dal lato grafico Wingnuts è godibile con una bella grafica fumettosa e ben colorata per tutto quello che riguarda il 2D, mentre nella sezione 3D purtroppo bisogna notare che l'engine utilizzato è alquanto attempato visto che presenta solo poligoni e nemmeno in gran numero, tutto questo però permette una buona velocità anche su macchine poco potenti. Il sonoro è discreto con simpatici motivetti e buoni effetti sonori. La giocabilità è a fasi alterne visto che giocato da soli contro il computer la noia viene presto a galla a causa della struttura ripetitiva dell'azione a peggiorare le cose ci si mette anche la difficoltà che è elevatissima già al livello novice dove si riesce a durare in aria solo pochi secondi per poi essere abbattiti dal computer ingloriosamente. Giocato in compagnia di un amico assume molto più interesse visto che le carognate sono all'ordine del giorno e la difficoltà nei duelli aerei viene portata ad un livello "umano". Per concludere posso dirvi che questo Wingnuts ci ha interessato visto che, sebbene il demo sia preliminare e non certo perfetto sia tecnicamente sia nel design, il progetto potrebbe evolversi verso qualcosa di interessante. Speriamo di vedere presto la versione completa.

Gilbert Goodmate

Uno dei prossimi cavalli di battaglia della neonata Cristal Software è proprio questo Gilbert Goodmate and the Mushrom of Phungoria, un'avventura grafica che pare avere tutti i crismi per imporsi in un campo che non vede più giochi interessanti dai tempi di Flight of the Amazon Queen. Finalmente si è potuto vedere qualcosa in movimento visto che poche settimane fa è stato rilasciato un demo che permette di intravvedere come si articolerà il gioco. Innanzitutto l'interfaccia è simile a quella usata nei giochi della Lucas con le azioni richiamabili premendo il tasto destro del mouse e un comodo menù alla base dello schermo oltre alla solita visuale laterale che ha reso famose le avventure della casa californiana. Pare che i programmatori siano riusciti nel difficile compito di creare un'interfaccia comoda e facile da usare e questo è già un buon punto di partenza. Anche dal lato grafico siamo messi bene visto che lo stile di disegno è molto bello e colorato e ricorda molto da vicino quello adottato nel

mitico Monkey Island 2. Le animazioni sono molto curate e particolareggiate sino ai minimi particolari somatici del volto dei personaggi. Se pensate che per il solo protagonista si sono oltre 200 fotogrammi di animazione, vi renderete conto di quanto sia curato l'aspetto grafico. Il lato sonoro presenta una buona varietà di musiche di sottofondo che varieranno praticamente in ogni locazione, le poche che abbiamo potuto sentire ci sono parse veramente belle. Visto che il gioco sarà solo su CD dovremo aspettarci il doppiaggio completo dei dialoghi, speriamo solo che ci siano almeno i sottotitoli in italiano! L'avventura di per sé dovrebbe essere molto intrigante e vasta (almeno questo è quello che promettono i programmatori) vedremo in seguito se tutto ciò è vero. Il gioco sarà compatibile sia con ECS che AGA visto che saranno presenti due versioni del programma sul CD e sarà comunque molto parco di richieste hardware considerato che la versione ECS funzionerà su Amiga con 1Mb di Ram. Per ora non ci resta altro che aspettare l'uscita di una nuova demo promessa a breve, intanto bisogna dire che le premesse per un "giocone" ci sono tutte, speriamo...

Descent

Pochi anni fa questo gioco rivoluzionò il concetto di sparatutto 3D imposto da Doom introducendo la possibilità di muoversi e ruotare nelle tre dimensioni alla guida di una astronave. Il gioco, manco a dirlo, riscosse notevole successo su PC ma stranamente non generò alcun porting su Amiga forse perché all'epoca tutti erano troppo presi dalla smania di creare il clone perfetto di Doom. Oggi a quasi tre anni di distanza gli autori della versione originale hanno deciso, seguendo le orme degli Id con Doom, di rilasciare come freeware le sorgenti del gioco dando così il via ad una serie di porting. Il primo apparso su Aminet aveva richieste quasi ridicole quali scheda grafica, 040 e altre cosucce, ultimamente però le richieste sono notevolmente diminuite permettendo anche ai possessori di AGA, 020 e 8 Mb di Fast di godersi il porting. Dobbiamo ammettere che la programmazione è realizzata bene con una buona velocità delle routine 3D, che comunque sono ancora migliorabili, ed una buona stabilità del tutto. Il gioco di per sé è ormai un classico e si lascia giocare con facilità (basta fare l'abitudine ai comandi per ruotare nello spazio). Per chi non lo avesse mai visto, Descent riprende, come già accennavo all'inizio, la struttura di sparatutto tridimensionale in soggettiva alla Doom ampliandola grazie all'introduzione della terza dimensione nella quale la navicella cui siamo ai comandi può muoversi liberamente. Il gioco è alla fin fine molto simile alla saga di Doom visto che ci troviamo all'interno dei soliti labirinti infestati da nemici e da pulsanti da premere per far aprire questa o quella porta. In definitiva Descent è un grande gioco e piacerà sicuramente a tutti i fans degli sparatutto in 3D. Vi ricordo che le versioni del motore presenti su Aminet richiedono la versione completa dei file di dati e non quella shareware quindi vi dovrete procurare la versione originale per PC come budget in qualche negozio prima di poter giocare.

Vulcan News

Ci soffermiamo ancora per un attimo sulla lettera che Paul Carrington, fondatore e gran "patron" della Vulcan software, ha indirizzato a tutta la comunità Amiga. In questo vero e proprio sfogo Paul ha riassunto a grandi linee la storia della Vulcan e di Amiga negli ultimi 5 anni a partire dall'uscita di Valhalla 1. A quei tempi la nostra piattaforma era ancora



Gilbert Goodmate si presenta come una tra le avventure più belle dell'annata.



Lo stile della grafica ricorda molto quello dei classici Lucas, ciò non può che essere un pregio.



La battaglia dei cloni di Doom è ancora aperta e Genetic Species sta affilando gli artigli per combattere Quake.



Desolate della Vulcan, uno tra i prossimi giochi della software house inglese a veder la luce solo su CD.

molto importante ed infatti grazie al suo primo gioco Paul ebbe la possibilità di apparire in TV su giornali e riviste ed in ogni negozio di informatica del Regno Unito era possibile trovarne una copia. Pian piano le cose sono peggiorate fino alla nascita del servizio mail order, visto che nessuno voleva più esporre nei negozi software Amiga. Questa soluzione portò per molto tempo ad ottime vendite e ad un numero sempre crescente di Amighisti che si iscrivevano alla mailing list e che poi acquistavano i giochi. Purtroppo nell'ultimo anno si è assistito ad una vera e propria migrazione di migliaia di utenti verso altre piattaforme portando inevitabilmente a basse vendite per gli ultimi giochi della casa inglese. Sebbene Paul si dichiari un fervente amighista si è trovato davanti al dilemma se continuare a supportare solo Amiga rischiando di sparire entro breve tempo o se aprire allo sviluppo anche per altre piattaforme. La sua decisione è caduta proprio su quest'ultima ipotesi annunciando così anche lo sviluppo per PC e Playstation. In questo modo Paul spera di trovare i fondi e la solidità societaria per continuare lo sviluppo per Amiga. Oltre a ciò, aggiungiamo noi, potrebbe essere anche un buon stimolo per creare giochi di alta levatura anche sulla nostra piattaforma visto che le loro ultime uscite su CD erano solo discrete. Oltre a ciò ha annunciato anche la cancellazione di alcuni titoli: Hellpigs, Valhalla 4, Jet Pilot Expansion CD, 3D Games Creator e Breed 2000. Restano invece confermati **Genetic Species**, **Desolate**, **Hard Target** e **Genetic Species World Creator CD**. Oltre a ciò Paul vede nelle macchine con Power Pc e scheda grafica l'unico futuro di Amiga per questo continua a credere ne prodotti della World Foundry **Explorer2260** e **Maim&Mangle** che vedranno a breve la luce. Paul poi spende anche alcune parole non proprio di apprezzamento per Gateway 200 e Amiga International ree di essere troppo lente nello sviluppo di nuovi sistemi in un periodo che dovrebbe invece coincidere con un'aggressiva campagna di marketing e con nuovi e potenti prodotti lanciati. Ultimo punto della lettera di Paul riguarda la pirateria, da sempre piaga del mercato Amiga, che mai come ora sta mettendo in ginocchio tutti i coraggiosi sviluppatori che ancora resistono nel nostro mercato. L'invito di Paul, al quale ci associamo, è di cercare a tutti i costi di comprare software originale perché è inutile piangere per l'abbandono delle software house e scagliarsi indignati contro Amiga Int. quando siamo proprio noi a distruggere il mercato non sostenendolo.

In definitiva Paul ha espresso interessanti concetti, dando una fotografia molto chiara e realistica del mercato Amiga mondiale. Speriamo solo che la Vulcan possa continuare a restare con noi per ancora molto tempo.

Game News

Per le notizie in breve parliamo di Alive Mediasoft che da ora in poi diverrà solo una casa di distribuzione lasciando alla neonata **Crystal Software** di Andrew Reed l'onere di continuare lo sviluppo di **Gilbert Goodmate**, Tank Goblins, **Arcangel** e altre conversioni da PC di cui non si conosce ancora nulla. Buon lavoro dunque alla neonata software house. Altra nuova entrata del panorama Amiga è la **Prey** una sotware house che si è subito fatta notare per le sue dichiarazioni che la vedono impegnata nello sviluppo di giochi solo per Power Amiga e A\Box. Il primo di questi sarà **Bugs**, un arcade sullo stile di Mario 64 per Nintendo 64 che presenta un impatto grafico assolutamente incredibile grazie all'uso di un potentissimo motore 3D e di uno stile grafico assolutamente spettacolare. Aspettiamo il primo demo a breve. Ultima news riguarda Worms. Il suo autore ha dichiarato di aver ripreso lo sviluppo dei tanto attesi patch per le versioni ECS e AGA, aspettiamo a breve informazioni più dettagliate a riguardo.

Conclusioni

Anche questo mese è archiviato, aspettiamo le novità di World of Amiga di Londra per il prossimo mese (si parla della presentazione dell'OS 3.5, di Quake e Foundation). Il materiale come vedete non manca mai. Quello che manca è forse il supporto della casa madre, speriamo che presto si muova qualcosa anche se le voci del pre-A/Box della Phase 5 in uscita a fine anno hanno già scosso il mercato. Non ci resta che continuare ad aspettare...



Trucchi & Barbatrucchi

*di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)*

Mobile Warfare

Il piccolo giochillo della Guildhall, recensito proprio questo mese, avrà forse qualche estimatore, per tutti questi ecco i codici dei livelli assieme ad alcune gaboline:

Livello 3: BLOOD BATH
Livello 5: CLEANSING FIRE
Livello 7: SCORCHED EARTH
Livello 9: THUNDER STRIKE
Livello 11: LIGHTNING RAID
Livello 13: BLIZZARD STORM
Livello 15: DEATH OR GLORY

Per avere qualche aiutino provate a digitare al posto dei codici scritti sopra: **KITCHENER, MONEYBAGS o ADVANCING** oppure per avere tutti e tre gli effetti contemporaneamente **LEGION**

Banshee

Per un po' di aiuto nello stupendo sparatutto della Core provate a digitare **FLEV17** nello schermo principale seguito da Return a questo punto lo schermo lampeggerà così durante il gioco avrete vite infinite e con i tasti funzione potrete saltare i livelli.

The Carl Lewis Challenge

Per far letteralmente volare il vostro atleta provate ad utilizzare assieme (magari con l'aiuto di un amico) mouse e joystick, provare per credere...

Dynablasters

Nel vecchio ma sempre valido gioco della Hudson Soft basterà digitare durante la partita **BOMBERMAN** per poter saltare alle varie aree con F1 - F8 ai sotto livelli con i tasti da 1 a 8 e alla fine del gioco con F9

Fightin'Spirit

Il giocone della Light Shock contiene un paio di simpatiche gaboline, basterà infatti inserire nella tabella degli Hi Score una delle seguenti frasi per ottenere simpatici aiuti:
CHEATER seguito da uno spazio per saltare subito alla sequenza finale.
VIDEO GIRL per entrare nel Super Fightin'Spirit mode in cui potremo scegliere due nuovi combattenti,
SD POWER il cui scopo non ci è chiaro.
Da sottolineare che nel Super Fightin'Spirit mode basterà aspettare che scompaia la schermata degli Hi-Score dove abbiamo appena digitato la frase per ottenere una schermata di trucchi e consigli aggiuntivi.

The Godfather

Nel vecchio tie-in della Us Gold per dare energia infinita al padrino basterà mettere il gioco in pausa con il tasto Help e digitare **PIZZA HUT**, menghia! Ehm...

Bye

anche per questo mese è andata, nella speranza di ricevere ancora trucchi da voi lettori vi saluto...

Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Mese a fasi alterne visto che ci troviamo davanti a titoli di ottima caratura e a ciofeche indescrivibili. Resta dunque da vedere chi sono i "buoni" e chi i "cattivi" cominciamo subito allora con...

onEscapee

Partiamo alla grande questo mese con il titolo d'esordio degli Invictus Team pubblicato dalla "new entry", almeno nel campo videoludico, Sadeness Software. Come già saprete, visto che abbiamo parlato più volte di questo gioco, onEscapee è un clone del mitico Flashback il grandissimo arcade-adventure della Delphine Software. In onEscapee ci troviamo a comandare il solito sfigato di turno che si trova contro mezza galassia per il solo fatto di aver "mollato una puzzetta" in una città coperta da una cupola di vetro che accidentalmente non può disperdere gli ameni effluvi intestinali del nostro eroe. Beh, forse la storia non è proprio questa, anche se dovete darmi atto che è sicuramente più originale di quelle solite brodaglie melense che ci propinano i game designer. Come già accennavo in onEscapee comanderemo un ragazzotto che, nel primo livello, dovrà affrontare la minaccia portata dagli alieni correndo attraverso locazioni rappresentate da immagini statiche di ottima fattura. Durante l'evolversi della vicenda ci troveremo ad affrontare lugubri grotte popolate da piante stritolatrici e gli abissi marini sino a giungere alla temibilissima base aliena. Graficamente il gioco presenta una visuale laterale con il classico sprite a rappresentare il nostro eroe. Bisogna ammettere che il tutto è realizzato ottimamente grazie soprattutto all'utilizzo magistrale dei colori nei fondali e all'elevato numero di fotogrammi per l'animazione del protagonista (oltre 600!). Oltre a ciò sono presenti molte scenette d'intermezzo a sottolineare vari passaggi importanti della vicenda, quasi tutte sono molto belle e ben realizzate. Il lato sonoro altrettanto valido con belle musiche che accompagnano senza sosta l'azione senza risultare troppo ripetitive o noiose aggiungendo anzi notevole atmosfera, belli anche gli effetti sonori molto realistici. La giocabilità è il piatto forte dell'intero gioco grazie soprattutto al grande numero di azioni possibili e alla facilità con cui si possono realizzare grazie a semplici movimenti col joystick, la grande atmosfera e il coinvolgimento che ne deriva sono poi fattori che concorrono ad una longevità elevatissima che vi farà continuare a giocare per mesi. Il gioco oltretutto non è per niente esoso di risorse visto che si accontenta di un banale Amiga 1200 con HD 4Mb di Fast e lettore CD 4x per funzionare al meglio.



Eccoci all'inizio del gioco, quella cosa a cui stiamo sparando è una simpatica nave aliena che vuole disintegrarci, simpatici eh!

Conclusioni

Come dicevo in apertura non si poteva cominciare meglio questo mese, proprio bello questo gioco che merita di essere acquistato da tutti gli amighisti alla ricerca di qualcosa che sfrutti veramente la loro macchina. Ottimo il cocktail di giocabilità e longevità che mescolate ad una grafica raffinatissima e ed un sonoro veramente d'atmosfera concorrono a creare uno dei migliori giochi della stagione. Migliore esordio non poteva sperarlo la Sadeness speriamo tutti che continuino così.

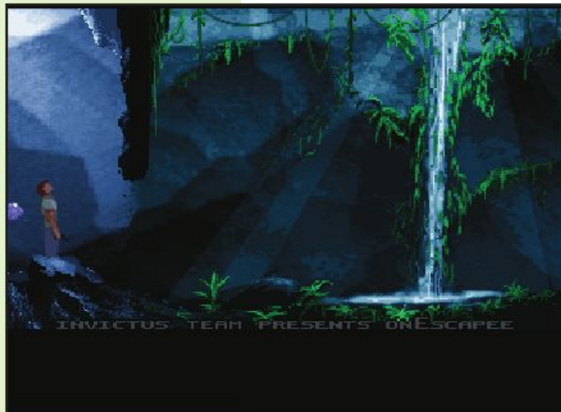
Giudizio: **Ottimo**

Ultimate Super Skidmarks

Per la serie "a volte ritornano" ecco che dopo la ricomparsa (in sordina a dire il vero) di Gloom, la Guildhall ci riprova con uno dei suoi più grandi cavalli di battaglia il fantastico Skidmarks 2. Per coloro tra voi che non se lo ricordassero Skidmarks rappresentò una vera e propria rivoluzione nei giochi di corsa in 2D visto che riusciva a mescolare una buona tecnica ad una giocabilità assolutamente da primato, doti che lo consacrarono quale miglior gioco di corsa di quei tempi. Visto che al meglio non c'é mai fine i ragazzi della Acid decisero di creare il capolavoro assoluto con Skidmarks 2 seguito mastodontico e demenziale che oltre a molte piste e di auto presentava veri e propri tocchi di classe quali le mucche con le ruote da far correre al posto delle auto. Ora ci troviamo tra le mani questa ennesima versione di S2 che, grazie al supporto ottico, presenta ancora più livelli e mezzi del predecessore. Come già accennavo prima il gioco è sostanzialmente invariato visto che restano la buona grafica dei fondali, le macchinine renderizzate, il supporto per l'alta risoluzione, il multiplayer in split screen, la possibilità di sfide in rete sino ad 8 concorrenti e tutti gli altri piccoli particolari che hanno fatto di S2 un capolavoro. Resta da chiarire se questo USS sia o no un valido acquisto, sostanzialmente ci sentiamo di consigliarlo caldamente a tutti i patiti di arcade di guida che non avessero mai visto S2 visto che la giocabilità e la longevità sono state non solo preservate ma addirittura aumentate grazie al gran numero di piste e mezzi in più. Inoltre bisogna considerare che il gioco si accontenta di un normalissimo A1200 con CD per funzionare anche se è consigliato avere un po' di Fast per poter utilizzare più tipi di auto contemporaneamente. Mi accorgo solo ora di non avervi detto cosa troveremo all'interno del CD, rimediamo subito visto che sostanzialmente ci sono più versioni dell'eseguibile che presentano vari set di effetti sonori ed auto (compresi pesci, carri



Ecco un frame tratto dalla bella introduzione animata. Lo stile grafico è molto bello e colorato.



Il secondo livello è ambientato tutto nelle caverne, spettacolare la cascata.



La base aliena è l'ultima sezione affrontabile, molto difficile a causa dei molti trabocchetti presenti.



Una delle tante scene di intermezzo, quì siamo alle prese con un computer della base aliena.

armati, elicotteri, ecc..). Oltretutto vi ricordo che è possibile creare le proprie automobiline grazie al diffusissimo Imagine, basterà infatti caricare il progetto base presente anche su Aminet e dare sfogo alla propria fantasia realizzando il modellino più pazzo e sconclusionato. Oltre a questo troveremo anche ben 24 tracciati su cui giocare, divisi a seconda della difficoltà dal più semplice ovale sino alla pista più incasinata.

Conclusioni

In definitiva USS è sicuramente una bella e spudorata operazione commerciale per spillare soldi da un gioco ormai vecchio, resta comunque da dire che vale la pena di acquistarlo visto che è probabilmente il miglior gioco arcade di macchinine su Amiga in grado di rivaleggiare tranquillamente con mostri sacri quali Micromachines 2 (purtroppo mai portato su Amy) e va assolutamente incluso nella softeca di ogni amighista.

Giudizio: **Buono**

Mobile Warfare

Eccoci giunti finalmente al vero e proprio "pacco" del mese, il gioco che più di ogni altro ha generato sconforto e raccapriccio in redazione. La Islona ultimamente ci aveva ben abituato con le sue uscite sempre di buona se non ottima qualità, purtroppo questa volta ha voluto addentrarsi in un campo che presenta uno stuolo di agguerriti concorrenti e ne è uscita con le ossa rotte. Ma andiamo con ordine introducendo per bene questo abort... ehm questo gioco. MW è sostanzialmente un misto tra un clone di Command & Conquer ed un gioco da tavolo ritroviamo infatti alcuni degli elementi che hanno reso famosi giochi quali Dune 2 e Red Alert quali il controllo diretto sulle singole unità ed elementi tipicamente da board-game quali la divisione in turni dell'azione e l'area di gioco limitata ad una schermata. Fino a quì non ci sarebbe nulla di male, resta allora da chiarire cosa ci abbia fatto esprimere un giudizio così negativo già ad inizio recensione, proviamo ad analizzare punto per punto il gioco... Iniziamo subito da due aspetti che vengono subito all'occhio del giocatore, presentazione e grafica. La prima è praticamente inesistente visto che un paio di immagini non certo esaltanti ci introducono all'azione la seconda è molto approssimativa con uno stile di disegno che ricorda vagamente la serie di Valhalla della Vulcan (non è certo un complimento) con evidenti errori di proporzione e geometria nella realizzazione degli scenari. Le animazioni sono minimali e non ben realizzate oltre a ciò è assente lo scrolling e qualsiasi aspetto della realizzazione tecnica appare frettoloso e minimale. Il sonoro è appena sufficiente con un paio di motivetti ed una manciata di effetti sonori discreti.. La giocabilità purtroppo non è elevata a causa della struttura a turni che spezza eccessivamente il ritmo di gioco introducendo noiose pause che stancano presto, oltre a ciò lo scema di gioco non permette la pianificazione di strategie su larga scala come nei suoi illustri colleghi riducendo incredibilmente il divertimento e la varietà minando inoltre seriamente la longevità.
Mobile Warfare è purtroppo un grosso buco nell'acqua, penso di avervi illustrato fino in fondo i difetti di realizzazione che non sono né pochi né irrisori, l'idea di base non era malvagia ma è stata rovinata dalla precaria realizzazione tecnica. Non ce la sentiamo proprio di consigliarvi l'ac-

quisto di questa nuova fatica della Islona l'unica cosa che possiamo fare è di dirvi di aspettare l'uscita di Forgotten Forever della Sadeness o di Maim & Mangle della Vulcan che promettono sicuramente meglio. Come ultima nota se volete ancora acquistare MW ricordatevi che basta un normale A500 con 1.5Mb di Ram per giocarci.

Giudizio: **Insufficiente**

Pinball Brain Damage

Era da un po' di tempo che sui nostri monitor non rimbalzavano le palline metalliche di un flipper. Più o meno dai tempi di Pinball Prelude della Effigy simpatico tentativo di rivaleggiare la 21st Century nel proprio campo, ben riuscito ma forse non così bello come Slam Tilt o Pinball Illusions. Ora la Islona ci presenta la prima fatica dei Mind's Eye che si cimentano in questo difficile campo. Lasciateci dire che il gioco ci ha subito stupito grazie ad una bella introduzione accompagnata da una colonna sonora veramente esaltante, stupefacente lo schermo delle opzioni che presenta un'animazione renderizzata di sfondo molto bella anche se un po' cubettosa. A questo punto parte il gioco vero e proprio basterà scegliere il tavolo tra i solo due disponibili e cominciare a giocare. Bisogna ammettere che la scelta di includere solo due tavoli ci ha lasciato un po' perplessi visto che riduce drasticamente la varietà comunque ci siamo lanciati lo stesso nella sfida. In Hypervolution ci troveremo alla guida di un bolide e con l'aiuto di rampe e pulsanti potremo portare avanti la nostra gara a colpi di pallina. Graficamente il tavolo è ben realizzato con un gran numero di colori ed una buona disposizione di rampe e gadgets. Il commento sonoro è discreto con una musica che accompagna incessante l'azione e la solita varietà di effetti già sentita in decine di altri giochi. Oltre a tutto ciò possiamo anche giocare in altissima risoluzione per poter controllare meglio le palline nel modo multiball e potremo anche goderci un gran numero di animazioncine nel "display a led" nella parte alta dello schermo. Più o meno la stessa storia si presenta in Magnetic Whirpool, il secondo tavolo, che con una realizzazione un po' più accurata sia nel lato grafico che in quello sonoro ci è piaciuto di più. La giocabilità è buona grazie anche allo sfruttamento di una struttura iper-collaudata e al design dei tavoli ben realizzato. La longevità purtroppo è relativamente bassa a causa dei soli due tavoli presenti, ci giocherete sicuramente per un bel po' però è indubbio che le 3 o 4 tavole dei titoli della 21st Century garantivano una varietà molto più alta.

Conclusioni

Pinball Brain Damage è sicuramente un gioco strano visto che presenta notevoli innovazioni, come il modo in "super hi-res", ed una realizzazione tecnica notevole però cade in un grossissimo difetto cioè la mancanza di varietà che mina alla base la longevità. Ci sentiamo comunque di consigliarvi il gioco vista la sua qualità e soprattutto visto che non ci sono altre alternative al momento sul mercato a meno di non ripescare vecchi classici come budget. L'unico consiglio che vi posso dare è di provare prima il demo presente su Aminet che vi darà un'idea chiarissima di ciò che vi troverete davanti. L'unico rammarico è che sono andati così vicini al capolavoro che questo risultato lascia sicuramente lamaro in bocca. Per giocare a Pinball Brain Damage vi basterà un A1200 base anche se un Hard Disk è altamente consigliato.

Giudizio: **Buono**

Conclusioni

Anche per questo mese è andata, mi sento un po' meno soddisfatto dell'ultima volta ma d'altronde non si possono avere giochi come Myst e TSOTTM ogni mese. Mi rammarico solo di non aver potuto proporre le recensioni di Blade e di Sword ma i pacchi di questi due giochi devono ancora arrivare, sarà per il mese prossimo. Bene è arrivato il momento di spegnere il fido 286 della fureria e di aspettare il contrappello (oggi sono caporale di giornata), vabbé portiamo pazienza visto che quando leggerò questo articolo su EAR sarà quasi finita! Ciao e buona notte a tutti...



About

Nome prodotto: Mobile Warfare
Produttore: Islona
http://www.valivue.demon.co.uk

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63 -10023 Chieri (TO)
Tel. (011)94.15.237 (24h/24)
Fax. (011)94.15.237 18:40)
e-mail: solo3@chierinet.it

Configurazione minima:
Amiga con 1.5Mb di Ram.

A favore: Buona l'idea di base.

Contro: Pessima realizzazione.

Nome prodotto: onEscapee

Produttore:
Invictus Team/Sadeness
http://www.sadeness.demon.co.uk

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63 -10023 Chieri (TO)
Tel. (011)94.15.237 (24h/24)
Fax. (011)94.15.237
e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: 89.000 lire

Configurazione minima:
Amiga AGA con HD, CD 4x e 4Mb di Ram.

A favore:
Stupendi grafica, sonoro e trama.

Contro:
Nulla in particolare.

Nome prodotto: Pinball Brain Damage

Produttore: Mind's Eye/Islona
http://www.valivue.demon.co.uk

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63-10023 Chieri (TO)
Tel. (011)94.15.237 (24h/24)
Fax. (011)94.15.237
e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo:70.000 lire

Configurazione minima: Amiga AGA.

A favore:
Buoni sia grafica che sonoro.
Discreta la giocabilità.

Contro:
Due tavole sono troppo poche.

Nome prodotto:
Ultimate Super Skidmarks

Produttore:
Acid Software/Islona
http://www.valivue.demon.co.uk

Distributore: NonSoloSoft
Casella Postale 63 -10023 Chieri (TO)

Prezzo: 40.000 lire

Configurazione minima:
Amiga con CD e 2Mb di Ram.

A favore:
Grande giocabilità e buona varietà.

Contro: Un po' datato.

I requester ASL
seconda parte

di **Emanuele Benozzi**

Il mese scorso abbiamo imparato ad utilizzare le funzioni della libreria ASL assieme alla struttura FileRequester. Questo mese impareremo ad utilizzare le altre due strutture della stessa, ossia il *font requester* e lo *screen mode requester*, e utilizzeremo queste strutture per realizzare un editor di testi veramente striminzito!).
Riprendiamo velocemente le funzioni principali della libreria ASL. Ricordiamo che la libreria utilizza solo tre funzioni, una per allocare la struttura dati in memoria, una per liberare la memoria occupata dalla stessa, e l'ultima per gestire i dati selezionati nell'apposita finestra.
Le tre funzioni sono, rispettivamente:

```
APTR
AllocAslRequest(ULONG tipo_request,
struct TagItem* tags)
```

oppure

```
APTR
AllocAslRequestTags(ULONG tipo_
request, TAG_0, TAG_1, ... )

VOID FreeAslRequest()

BOOL AslRequest(APTR request,
struct TagItem* tags) oppure
BOOL AslRequestTags(APTR request,
TAG_0, TAG1, .... ).
```

Rimandiamo allo scorso numero di Enigma per una trattazione più approfondita
di tali funzioni. Elenchiamo ora le strutture FontRequester e ScreenMode-Requester

```
struct FontRequester
{
  UBYTE        fo_Reserved0[8];
  struct TextAttr  fo_Attr;
  UBYTE        fo_FrontPen;
  UBYTE        fo_BackPen;
  UBYTE        fo_DrawMode;
  UBYTE        fo_Reserved1;
  APTR        fo_UserData;
  WORD        fo_LeftEdge,
fo_TopEdge, fo_Width, fo_Height;
  struct TTextAttr fo_TAttr;
};
```

Esaminiamo i campi di questa struttura:

fo_Attr é una struttura TextAttr (non un puntatore!)

```
struct TextAttr
{
  STRPTR ta_Name;
// nome del font.
  UWORD ta_YSize;
// altezza verticale del carattere
in pixel.
  UBYTE ta_Style;
// stile del font (NORMAL, BOLD,
ITALIC, UNDERLINE).
  UBYTE ta_Flags;
// flag utilizzati per i font (vedi
"graphics/text.h").
}
```

fo_FrontPen contiene il colore del carattere da stampare
fo_BackPen contiene il colore dello sfondo
fo_DrawMode contiene la modalità di stampa del carattere a video (testo, testo +sfondo, complementare).
UserData é un puntatore ad una locazione di memoria contenente dati inizializzati precedentemente dal programma o da una eventuale struttura dati.
Non è obbligatorio inizializzare questo campo. *fo_TAttr* èuna struttura TTextAttr che descrive altre caratteristiche del font.

```
struct TTextAttr
{
 STRPTR tta_Name; // indovinate un
po' a cosa servono questi campi!
 UWORD tta_Ysize;
 UBYTE tta_Style;
 UBYTE tta_Flags;
 struct TagItem *tta_Tags; // pun-
tatore ad una struttura TagItem che
serve solo a stabilire a quanti DPI
deve essere stampato il carattere
in un eventuale dispositivo.
}

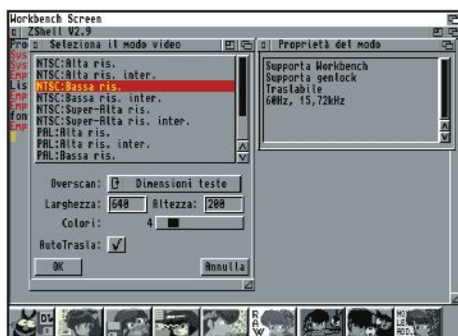

struct ScreenModeRequester
{
  ULONG        sm_DisplayID;
  ULONG        sm_DisplayWidth;
  ULONG        sm_DisplayHeight;
  UWORD        sm_DisplayDepth;
  UWORD        sm_OverscanType;
  BOOL        sm_AutoScroll;
  ULONG        sm_BitMapWidth;
  ULONG        sm_BitMapHeight;
  WORD        sm_LeftEdge;
  WORD        sm_TopEdge;
  WORD        sm_Width;
  WORD        sm_Height;
  BOOL        sm_InfoOpened;
  WORD        sm_InfoLeftEdge;
  WORD        sm_InfoTopEdge;
  WORD        sm_InfoWidth;
  WORD        sm_InfoHeight;
  APTR        sm_UserData;
};
```

sm_DisplayID contiene la descrizione del tipo di schermo da aprire (bassa risoluzione, alta, interlacciato, HAM6 e 8 ecc.)
sm_DisplayWidth contiene l'ampiezza dello schermo in pixel
sm_DisplayHeight contiene l'altezza dello schermo in pixel
sm_DisplayDepth contiene il numero di bitplanes dello schermo
sm_OverscanType contiene il tipo di overscan dello schermo (dimensioni testo, grafiche, massime, massima)
sm_AutoScroll permette di effettuare uno scroll automatico dello schermo, se questo è più ampio dell'area che lo definisce (ad esempio uno schermo in bassa risoluzione, che permette di visualizzare un'area ampia 320*256 pixel a video, ampio 640*512 pixel scrollerà automaticamente quando il mouse raggiungerà un bordo dell'area visibile del video stesso)
sm_BitmapWidth ampiezza orizzontale in pixel di una eventuale BitMap da associare allo schermo.
sm_BitMapHeight ampiezza verticale in pixel di una eventuale BitMap da associare allo schermo.
sm_LeftEdge coordinata orizzontale del requester al momento della uscita (cioè quando avete cliccato sul pulsante "OK" o "CANCEL" o sul gadget di chiusura)
sm_TopEdge coordinata verticale del requester
sm_Width ampiezza orizzontale del requester
sm_Height ampiezza verticale del requester
sm_InfoOpened indica se all'uscita era aperta la finestra che fornisce delle caratteristiche del modo video che ci si appresta a scegliere.
sm_InfoLeftEdge coordinata orizzontale di tale finestra

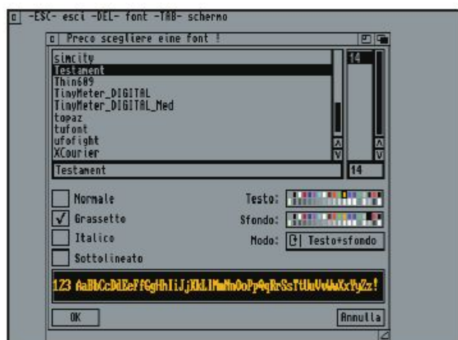
sm_InfoTopEdge coordinata verticale
sm_InfoWidth ampiezza orizzontale in pixel
sm_InfoHeignt ampiezza verticale
sm_UserData puntatore ad un insieme di dati definiti dal programma.

Anche in questo caso non è obbligatorio inizializzare questa struttura. I tag utilizzabili per inizializzare queste due strutture sono talmente tanti da riempire tre o quattro pagine della rivista. Non disponendo di tanto spazio li inseriamo nel CD-Rom assieme ai tags per il file requester. Consigliamo di stamparveli per averli sempre sotto mano in caso di bisogno.
Diamo ora un'occhiata al programma: il suo funzionamento è semplice; consta di due funzioni oltre al "main", una per inizializzare lo schermo, e l'altra per inizializzare i font. Il programma è strutturato in modo tale da farvi sbizzarrire provando le combinazioni di tag più assurde! Ci vediamo il mese prossimo e attenti a non piantare la macchina!
(guru meditation rulez; -)





Lo ScreenMode Requester in tutto il suo splendore!



Scegliete anche voi il font che più vi piace...

Tag per il filerequester:

ASLFR_Window (struct Window*)
questo tag permette di collegare una la finestra del requester ad una finestra definita nel programma. Serve principalmente ad aprire il requester nello stesso schermo in cui si lavora (V36).

ASLFR_PubScreenName (STRPTR)
questo tag permette di aprire il requester nello schermo pubblico specificato nella stringa. (V38)

ASLFR_Screen (struct Screen*)
con questo tag apriremo il requester nello schermo specificato nella struttura Screen. (V38) Esistono delle priorità con questi tag: ASL_Screen ha quella più alta, ASL_Window quella più bassa. Se per esempio tutti e 3 i tags fossero attivi allora ilD request si aprirà nello schermo.

ASLFR_PrivateIDCMP (BOOL)
Quando settato a TRUE il requester allocherà una propria porta IDCMP. In caso contrario condividerà la porta IDCMP della eventuale finestra definita nel tag ASL_Window. (V38)

ASLFR_IntuiMsgFunc (struct Hook*)
questo tag punta ad una funzione hook (spiegheremo più avanti), che gestirà eventuali messaggi sconosciuti provenienti da Intuition (V38)

ASLFR_SleepWindow (BOOL)
fa apparire il puntatore di attesa quando cliccate sopra la finestra definita da ASLFR_Window. Serve a inibire l'interfaccia grafica (menù compresi)all'interno di quella finestra. (V38)

ASLFR_UserData (APTR)
valore a 32 bit definito dall'utente (setta il campo fr_UserData).

ASLFR_TextAttr (struct TextAttr*)
puntatore alla struttura TextAttr per utilizzare dei font prestabiliti (caricati tramite la funzione OpenFont()). Come font di default si utilizzano quelli dello schermo. (V38)

ASLFR_Locale (struct Locale*)
puntatore ad una struttura Locale per cambiare il linguaggio nei gadget di navigazione della finestra del requester. default = linguaggio settato dal Workbench. (V38)

ASLFR_TitleText (STRPTR)
titolo per la finestra del request. (V36)

ASLFR_PositiveText (STRPTR)
testo per il gadget per la conferma della selezione Per default è "OK". (V36)

ASLFR_NegativeText (STRPTR)
testo per il gadget per l'annullamento della selezione. Per default è "CANCEL" o "ANNULLA" (dipende dalla struttura Locale). (V36)

ASLFR_InitialLeftEdge, ASLFR_InitialTopEdge, ASLFR_InitialWidth, ASLFR_InitialHeight, (WORD)
i primi due sono le coordinate x, y, in pixel, dello spigolo a sinistra, in alto della finestra del requester. I secondi due la lunghezza e altezza, sempre in pixel, della finestra. (V36)

ASLFR_InitialFile, ASLFR_InitialDrawer, ASLFR_InitialPattern (STRPTR):
il primo tag contiene il nome di un file che si vuole già selezionato in partenza, il secondo la directory di partenza (ad esempio "RAM:"), e il terzo contiene un filtro in formato AmigaDos (ad esempio "A#?")(per default è #?). State attenti con il terzo tag, in quanto se non settate il tag ASLFR_DoPatterns non vi sarà più possibile modificare il filtro.

ASLFR_Flags1, ASLFR_Flags2 (ULONG)
questi tags permettono di inizializzare direttamente delle caratteristiche dei requester senza passare per i tag. I flag per questi tag sono indicati nel file "libraries/asl.h". (V36)

ASLFR_DoSaveMode, (BOOL)
se settato, questo tag pone la finestra del requester in "modo salvataggio". la lista dei file cambia colore e vengono adottati alcuni accorgimenti per evitare di sopra scrivere dei file per sbaglio. (V36)

ASLFR_DoPatterns (BOOL)
se settato questo tag visualizza il filtro utilizzato per i file. (V38)

ASLFR_DrawersOnly (BOOL)
visualizza solo le directory. (V38).

ASLFR_FilterFunc (struct Hook*)
serve a filtrare ulteriormente altri file, però utilizzando una funzione scritta da noi. (V38)

ASLFR_RejectIcons (BOOL)
se settato, questo tag non visualizzerà le icone (i file ".info") del Workbench. Per default è FALSE. (V38)

ASLFR_RejectPattern (UBYTE*)
questo tag setta un filtro che fa escludere i file dalla finestra del requester (ad esempio "A#?" fa escludere tutti i files che iniziano per "A"). Per default questo tag vale " ~(#?) ". (V38)

ASLFR_AcceptPattern (UBYTE*)
questo tag setta un filtro che fa includere i file nella finestra del requester(é l'opposto del tag di prima). Per default questo tag vale "#?". (V38)

ASLFR_FilterDrawers (BOOL)
se settato, questo tag fa applicare i filtri settati da ASLFR_AcceptPattern e ASLFR_RejectPattern anche alle directory. Per default vale "FALSE". (V38)

ASLFR_HookFunc (APTR)
é il puntatore ad una funzione Hook (uncino) che viene chiamata se vengono settati i flags FRF_FILTERFUNC o FRF_INTUIFUNC nel campo fr_Flags1 (settateli col tag ASLFR_Flags1) e serve a filtrare dei file o trattare alcuni eventi di Intuition che arrivano alla porta della finestra settata dal tag ASLFR_Window. La chiamata avviene passando gli argomenti della funzione (la funzione è definita così: ULONG funz (ULONG mask, APTR object, struct FileRequester* requester)) nello stack. "mask" contiene il valore del flag che ha causato la chiamata (e vale perciò FRF_FILTERFUNC o FRF_INTUIFUNC), "object" è l'indirizzo dell'oggetto passato (é una struct intiumessage* nel caso di FRF_INTUIFUNC o struct AnchorPath nel caso di FRF_FILTERFUNC) "requester" è il puntatore al file requester che ha causato la chiamata. Ricordatevi che nel caso di FRF_FILTERFUNC il file viene inserito nella lista dei file selezionabili se la funzione fa ritornare il valore 0. Nel caso di FRF_INTUIFUNC la funzione deve far ritornare il puntatore alla struttura IntuiMessage.

Tag per Font Requester:

ASLFO_Window (struct Window*)
puntatore ad una finestra definita nel programma. Serve ad aprire il requester nello stesso schermo dove la finestra si è aperta (V36).

ASLFO_PubScreenName (STRPTR)
nome dello schermo pubblico su cui deve aprirsi il requester (V38).

ASLFO_Screen (struct Screen*)
puntatore allo schermo su cui deve aprirsi il requester. Come per il file requester esiste una priorità tra questi tre tags, e sono, in ordine di importanza crescente ASLFO_Window, ASLFO_PubScreenName, ASLFO_Screen (V38).

ASLFO_PrivateIDCMP (BOOL)
se settato, questo tag alloca una porta IDCMP privata per la finestra di request, altrimenti condivide la porta eventualmente allocata dalla finestra identificata dal tag ASLFO_Window (V38).

ASLFO_IntuiMsgFunc (struct Hook *)
Puntatore ad una funzione Hook che serve a trattare messaggi sconosciuti provenienti da Intuition arrivati alla porta usata dalla finesta di request(V38).

ASLFO_SleepWindow (BOOL)
se settato fa apparire il puntatore di attesa nella finestra identificata dal tag ASLFO_Window(V38).

ASLFO_UserData (APTR)
puntatore ad una eventuale struttura dati definita dal programmatore(V38).

ASLFO_TextAttr (struct TextAttr*)
puntatore ad una struttura TextAttr che descrive le caratteristiche dei caratteri utilizzati nella finestra di request(V38).

ASLFO_Locale (struct Locale*)
puntatore ad una struttura Locale che determina la lingua nei gadget e menù di navigazione della finestra di request(V38).

ASLFO_TitleText (STRPTR)
titolo della finestra di request(V36).

ASLFO_PositiveText (STRPTR)
testo del pulsante di accettazione dei parametri (OK di default)(V36).

ASLFO_NegativeText (STRPTR)
testo del pulsante di annullamento(V36).

ASLFO_InitialLeftEdge (WORD)
distanza dal bordo sinistro dello schermo, in pixel, della finestra (valore consigliato) (V36).

ASLFO_InitialTopEdge (WORD)
distanza dalla cima dello schermo della finestra (V36).

ASLFO_InitialWidth (WORD)
lunghezza della finestra in pixel (V36).

ASLFO_InitialHeight (WORD)
altezza della finestra in pixel (V36).

ASLFO_InitialName (STRPTR)
nome del font a cui punterà inizialmente il gadget per la selezione dei font (V36).

ASLFO_InitialSize (UWORD)
altezza del carattere (default=8) (V36).

ASLFO_InitialStyle (UBYTE)
stile iniziale del carattere (per stile intendiamo normale, corsivo, grassetto o sottolineato) (default=FPF_NORMAL) (V36).
ASLFO_InitialFlags (UBYTE)
serve a settare alcunr caratteristiche dei font (default =

RPF_ROMFONT, se volete inizializzare qualche font che si trova su disco di solito conviene usare RPF_DISKFONT)

ASLFO_InitialFrontPen (UBYTE)
colore di primo piano del carattere (default=1) (V36).

ASLFO_InitialBackPen (UBYTE)
colore di sfondo del carattere (default=0) (V36).

ASLFO_InitialDrawMode (UBYTE)
tipo di stampa del carattere sullo schermo se settato a JAM1 (testo) allora il carattere verrà stampato con il colore scelto in primo piano e come sfondo il colore 0, se settato con JAM2 (testo + sfondo) allora il colore di sfondo sarà quello inizializzato col tag ASLFO_InitialBackPen, COMPLEMENTAR realizza una operazione di OR con lo sfondo (default=JAM1) (V36).

ASLFO_Flags (ULONG)
questo tag permette di inizializzare direttamente i flag da utilizzare nel font requester. La lista dei flag utilizzabili è contenuta nel file "libraries/asl.h" (V36).

ASLFO_DoFrontPen (BOOL)
se settato questo tag crea un gadget per la selezione del colore di primo piano (default=FALSE) (V38).

ASLFO_DoBackPen (BOOL)
se settato crea il gadget per la selezione del colore di sfondo (default=FALSE) (V38).

ASLFO_DoStyle (BOOL)
se settato crea il gadget per la selezione degli stili (default=FALSE) (V38).

ASLFO_DoDrawMode (BOOL)
se settato crea il gadget per la selezione del tipo di stampa (testo, testo + sfondo, complementare) del carattere (default=FALSE) (V38).

ASLFO_FixedWidthOnly (BOOL)
se settato forza il requester a visualizzare caratteri ad ampiezza fissi, cioè quei font che hanno larghezza in pixel costante per ogni carattere (cosa che può non valere per ogni font) (default=FALSE) (V38).

ASLFO_MinHeight (UWORD)
contiene l'altezza minima del font che l'utente può selezionare (default=5) (V36).

ASLFO_MaxHeight (UWORD)
contiene l'altezza massima del font selezionabile dall'utente (default=24) (V36).

ASLFO_FilterFunc (struct Hook*)
puntatore ad una funzione che serve a filtrare i nomi di font incontrati al momento dell'apertura del requester. Il funzionamento è uguale a quello del tag incontrato nel file-requester (V38).

ASLFO_HookFunc (APTR)
puntatore ad una funzione hook che serve a trattare sia eventi Intuition che arrivano alla finestra puntata dal tag ASLFO_Window. il funzionamento è identico a quello del tag ASLFR_HookFunc, solo che al posto del puntatore alla struttura AnchorPath* viene passato un puntatore ad una struttura TextAttr* (V38).

ASLFO_MaxFrontPen (UBYTE)
contiene il massimo numero di penne (numero di colori di primo piano) selezionabili nel requester. Tale tag funziona assiene al tag ASLFO_DoFrontPen (default=255) (V40).
ASLFO_MaxBackPen (UBYTE)
contiene il massimo numero di penne (numero di colori di sfondo) selezionabili nel requester (dovete prima aver settato ASLFO_DoBackPen!) (default=255) (V40).

ASLFO_ModeList (STRPTR*)
puntatore ad un puntatore di stringhe (AAARGHH!) TERMINANTE con una puntatore a stringa valente "NULL" che descrive la modalità di stampa dei font. Testo + sfondo", "complementare", NULL) (V36).

ASLFO_FrontPens (UBYTE*)
puntatore ad un vettore di penne che specifica quali colori, della palette dello schermo, devono essere visualizzati nel gadget della selezione dei colori di primo piano del requester. Tale vettore deve contenere tanti elementi quanti sono presenti nel gadget di selezione dei colori (default=NULL, ciò causa una visualizzazione dei colori ordinata in modo crescente (colore 0,1,2,3...)) (V40).

ASLFO_BackPens (UBYTE*)
come prima, solo che ora siamo rivolti al gadget per la selezione dei colori di sfondo (default=NULL) (V40).

Tag per lo ScreenMode requester:

ASLSM_Window (struct Window*)
puntatore ad una finestra definita nel programma. Serve ad aprire il requester nello stesso schermo dove la finestra si è aperta (V38).

ASLSM_PubScreenName (STRPTR)
nome dello schermo pubblico su cui deve aprirsi il requester (V38).

ASLSM_Screen (struct Screen*)
puntatore allo schermo su cui deve aprirsi il requester. Come per il file requester esiste una priorità tra questi tre tags, e sono, in ordine di importanza crescente ASLSM_Window, ASLSM_Pub ScreenName, ASLSM_Screen (V38).

ASLSM_PrivateIDCMP (BOOL)
se settato, questo tag alloca una porta IDCMP privata per la finestra di request, altrimenti condivide la porta eventualmente allocata dalla finestra identificata dal tag di ASLSM_Window (V38).

ASLSM_IntuiMsgFunc (struct Hook *)
Puntatore ad una funzione Hook che serve a trattare messaggi sconosciuti provenienti da Intuition arrivati alla porta usata dalla finesta di request(V38).

ASLSM_SleepWindow (BOOL)
se settato fa apparire il puntatore di attesa nella finestra identificata dal tag ASLSM_Window(V38).

ASLSM_UserData (APTR)
puntatore ad una eventuale struttura dati definita dal programmatore(V38).
ASLSM_TextAttr (struct TextAttr*)
puntatore ad una struttura TextAttr che descrive le caratteristiche

dei caratteri utilizzati nella finestra di request(V38).

ASLSM_Locale (struct Locale*)
puntatore ad una struttura locale che determina la lingua nei gadget e menù di navigazione della finestra di request(V38).
ASLSM_TitleText (STRPTR)
titolo della finestra di request(V38).

ASLSM_PositiveText (STRPTR)
testo del pulsante di accettazione dei parametri (OK di default)(V38).

ASLSM_NegativeText (STRPTR)
testo del pulsante di annullamento(V38).

ASLSM_InitialLeftEdge (WORD)
distanza dal bordo sinistro dello schermo, in pixel, della finestra (valore consigliato) (V38).

ASLSM_InitialTopEdge (WORD)
distanza dalla cima cello schermo della finestra (V38).

ASLSM_InitialWidth (WORD)
lunghezza della finestra in pixel (V38).

ASLSM_InitialHeight (WORD)
altezza della finestra in pixel (V38).

ASLSM_InitialDisplayID (ULONG)
valore iniziale del tipo di display (default=LORES_KEY) (V38).

ASLSM_InitialDisplayWidth (ULONG)
ampiezza orizzontale iniziale dello schermo da aprire (default=640 pixel) (V38).

ASLSM_InitialDisplayHeight (ULONG)
ampiezza verticale iniziale dello schermo da aprire (default=200 pixel) (V38).

ASLSM_InitialDisplayDepth (UWORD)
numero di piani iniziale dello schermo da aprire (default=2 (4 colori)) (V38).

ASLSM_InitialOverscanType (UWORD)
tipo di overscan dello schermo da aprire vedi "intuition/screens.h" per i valori di overscan settabili (default=0 (regular_size)) (V38).

ASLSM_DoAutoScroll (BOOL)
setta già la caratteristica di autotraslazione per lo schermo da aprire (default=FALSE, no autotr.) (V38).

ASLSM_InitialInfoOpened (BOOL)
apre la finestra che informa sulle proprietà del modo video (default=FALSE) (V38).

ASLSM_InitialInfoTopEdge (WORD)
coordinata x della finestra delle informazioni sul modo video (V38).

ASLSM_InitialInfoLeftEdge (WORD)
coordinata y della finestra delle informazioni sul modo video (V38).

ASLSM_DoWidth (BOOL)
se settato questo tag crea il gadget per la selezione della ampiezza orizzontale dello schermo da aprire (default=false) (V38).

ASLSM_DoHeight (BOOL)
se settato questo tag crea il gadget per la selezione della ampiezza verticale dello schermo da aprire (default=FALSE) (V38).

ASLSM_DoDepth (BOOL)
se settato questo tag crea il gadget per la selezione della profondità dello schermo da aprire (default=FALSE) (V38).

ASLSM_DoOverscanType (BOOL)
crea il gadget per la selezione dell'overscan (default=FALSE) (V38).

ASLSM_DoAutoScroll (BOOL)
crea il gadget per settare l'autoscroll (default = indovinate?) (V38).

ASLSM_PropertyFlags (ULONG)
se un modo video ha le caratteristiche descritte dai flag (i bit che compongono l'ULONG associata a questo tag, dove ad ogni bit corrisponde una certa caratteristica del modo video) allora il modo video viene accettato nella lista del gadget dei modi video selezionabili. Tale tag E' da usare assieme al tag ASLSM_PropertyMask attraverso una operazione di AND bit a bit (default=DIPF_IS_WB).

ASLSM_PropertyMask (ULONG)
maschera da applicare al tag precedente che serve a "filtrare" i bit (flags) da rendere in esame (default=DIPF_IS_WB).

ASLSM_MinWidth (ULONG)
ampiezza orizzontale minima selezionabile dall'utente (default=16) (V38).

ASLSM_MaxWidth (ULONG)
ampiezza orizzontale massima selezionabile dall'utente (default=16368) (V38).

ASLSM_MinHeight (ULONG)
ampiezza verticale minima selezionabile dall'utente (default=16) (V38).

ASLSM_MaxHeight (ULONG)
ampiezza verticale massima selezionabile dall'utente (default=16384) (V38).

ASLSM_MinDepth (UWORD)
poteva mancare il numero di piani minimo selezionabile dallo utente? (default=1) (V38).

ASLSM_MaxDepth (UWORD)
numero di piani massimo selezionabile dall'utente (default=24) (V38)

ASLSM_FilterFunc (struct Hook*)
come per le altre strutture anche qui c'é il modo di filtrare alcuni modi video all'apertura del requester. Vedete sopra per ulteriori delucidazioni (V38).

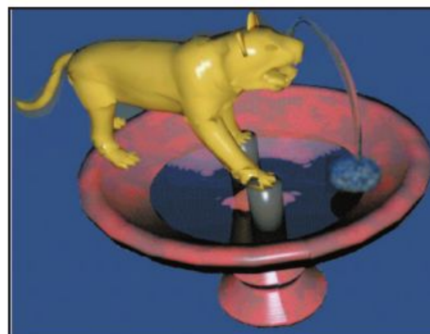
ASLSM_CustomSMList (struct List*)
lista a dei modi video definiti dal programmatore una lista di nodi "DisplayNode" (vedi "libraries/asl.h") (V38).

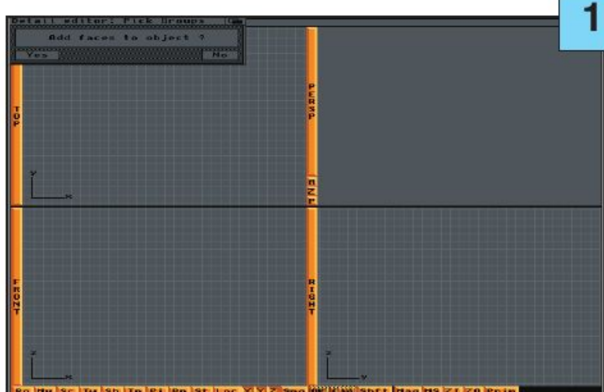
OGGETTI RADIALI

di **Andrea Favini**

Bentornati al nostro appuntamento con Imagine. Prima di passare a fare un'animazione, riteniamo molto utile l'analisi della maggior parte degli strumenti a nostra disposizione, sia da poter ottimizzare al meglio il lavoro, sia per dare la possibilità a chi è under030 di creare immagini statiche di un certo livello. C'é da considerare infatti che Imagine, visti i regali delle versioni dalla 2 alla 4 come coverdisk di famose riviste, è un programma molto diffuso anche tra chi non ha una macchina veloce. Questa volta andremo a costruire una fontanella. Chi di voi ci segue dal primo be-bop si ricorderà che per costruire un pedone avevamo usato un cono e una sfera. Per generare un oggetto di tipo radiale è decisamente più corretto usare la funzione che utilizzeremo oggi per il corpo della fontana: "Sweep", la quale fa parte di una serie di strumenti classificati come "Mold". Ci spiace poi per gli utenti delle versioni precedenti alla 3 ma useremo anche la funzione "Particle".

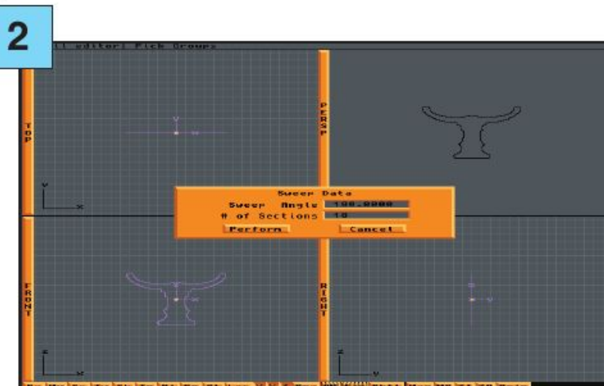






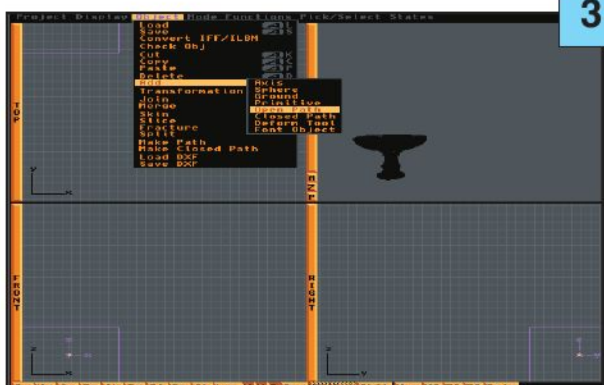
1

Innanzitutto dobbiamo generare un profilo adatto per la funzione "Sweep". Facciamo notare che esiste una funzione simile che è la "Spin". La differenza tra le due sta nel fatto che la seconda tiene conto unicamente del profilo sinistro generando così un'oggetto delimitato sopra e sotto da due cerchi (al limite un punto), mentre la prima tiene conto anche del destro, dando la possibilità di generare oggetti concavi. Con un qualsiasi programma di disegno creiamo un profilo di colore nero. Siccome Imagine userà come asse dell'oggetto l'asse centrale, dobbiamo farlo simmetrico e di larghezza dispari. Per uniformarsi alle altra misure del Be-bop è consigliabile stare attorno ai 200 punti di larghezza. Nel "Detail editor" selezioniamo la voce "Convert IFF/ILBM" nel menu "Object". Ci apparirà dunque un requester in cui dobbiamo selezionare il profilo salvato precedentemente. Alla richiesta "Add faces to object" possiamo anche rispondere "NO".



2

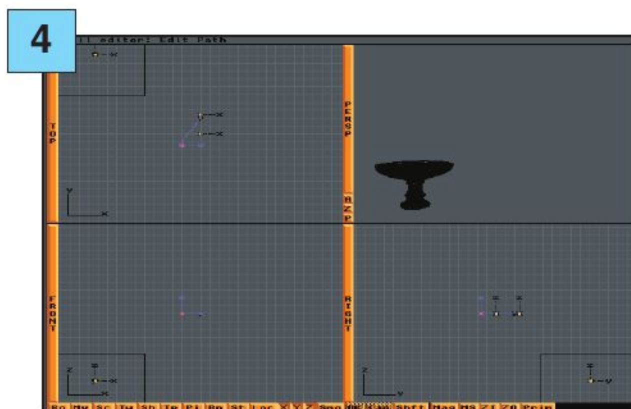
In questo caso, visto che useremo attributi opachi, non avrebbe fatto differenza rispondere Yes oppure No. Nel caso di attributi trasparenti, il corpo della fontana, una volta generato tramite "Sweep", sarebbe apparso vuoto se non avessimo dato facce al profilo, pieno in caso contrario. Prendiamo innanzituto l'oggetto cliccando sul suo punto centrale. Andiamo ora a selezionare nel menu "Function" la voce "Mold" (oppure premiamo "Amiga destro"+"E") e successivamente clicchiamo su "Sweep". Nel requester successivo vi sono due voci, la prima è l'angolo di rotazione ed è sufficiente porlo a 180, mentre la seconda definisce il numero di sezioni: più sono queste e più l'oggetto sarà preciso, ma si allungheranno anche i tempi. Un buon compromesso può essere porre questo valore a 10. Salviamo dunque il nostro oggetto.

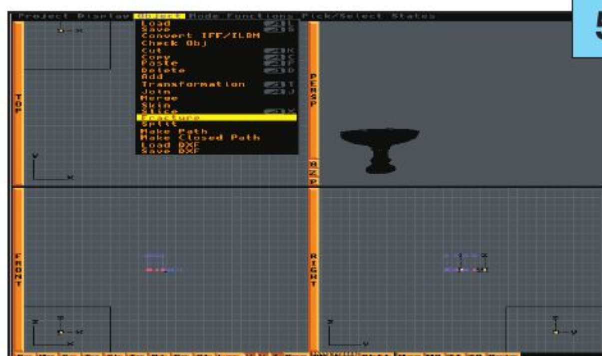


3

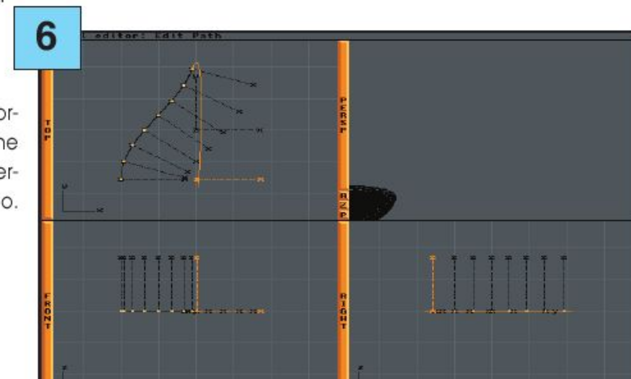
Dopo avere spostato il corpo dal centro delle finestre tramite la funzione "Mv", in modo da evitare noiose sovrapposizioni andiamo a generare il getto d'acqua. Inoltre se ogni volta ci vuole troppo tempo per il "Redraw" degli oggetti selezioniamo nel menu "Functions" la voce "Quickdraw All" e successivamente clicchiamo su "Bounding box". In questo modo gli oggetti sullo schermo appariranno come semplici parallelepipedi. Andiamo dunque a selezionare "Add" e poi "Open path" nel menu "Object"; ci apparirà dunque una linea con il solito punto di selezione. Apparentemente sembrerebbe qualcosa di inutile visto che non ha volume. Esso, una volta deformato, servirà come guida per generare il getto tramite l'estrusione i un piccolo disco. I nostro compito è dunque di trasformare questo segmento in una parabola.

Prendiamo ora l'oggetto con il solito click o premendo "F1" e andiamo a selezionare nel menu "Modes" la voce "Edit path". Nella barra di stato c'è ora scritto "Detail editor: Edit path". A questo punto le cose si fanno un pochino complesse, comunque una volta data l'imbeccata su come si aggiungono punti e li si sposta, qualunque amighista, vista la nostra spiccata capacità di arrangiarci, sarà in grado di arrivare a buon fine in poco tempo. Innanzitutto avrete notato che l'oggetto da viola è passato a nero e che sono comparsi altri due punti di selezione. Le funzioni che utilizzeremo sono banalmente "Mv" e "Fracture". La prima per spostare i punti, la seconda per aggiungerne. Noterete che muovendo un punto non si ottiene una spezzata, bensì una linea curva.

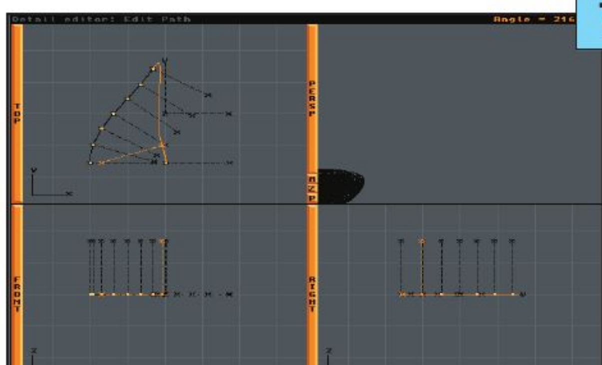




Aggiungiamo ora sette nuovi punti tramite la funzione "Fracture" che si trova nel menu "Object". Notiamo come a mano a mano che questi appaiono sono già selezionati ovvero colorati di rosso e ogni volta che ripetiamo l'operazione avviene una frattura tra ogni coppia di punti selezionati. Alla fine dopo tre fratture avremo sette nuovi punti. Visto che ora i punti sono molto fitti, per potere lavorare meglio ingrandiamo l'oggetto tramite la funzione "Zoom in" nel menu "Display". Se necessario usiamola anche due volte.



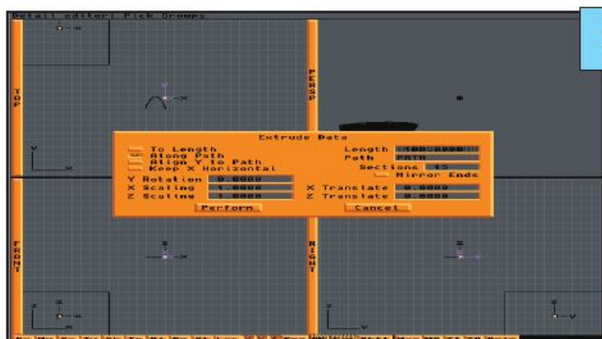
Selezioniamo ora il primo punto in alto e tramite la funzione "mv" portiamolo in basso fino ad allinearlo con l'ultimo. Ripetiamo poi l'operazione con i seguenti tre punti allineandoli rispettivamente con il penultimo il terzultimo e il quart'ultimo.



Attenzione che dal secondo punto in poi è necessario operare una rotazione in quanto il posizionamento degli assi di questi punti genera curvature strane. Per fare ciò, col punto selezionato clicchiamo su "Ro" col pulsante relativo all'asse "z" attivato (lo è di default) e tenendo premuto il pulsante sinistro ci muoviamo per lo schermo sino ad ottenere la gradazione giusta. I gradi di rotazione compaiono in alto a destra. Comunque dovrebbero andare bene nell'ordine i seguenti valori: 216, 234 e 266. Alla fine prendiamo il punto centrale, muoviamolo in basso e ruotatiamolo finché il suo asse "x" non sia verticale nella vista dall'alto (Top).

Selezionando nel menu 'Modes' la voce 'Pick groups', cioè tornando alla normalità, rimarrà semplicemente una linea col punto di selezione sfalsato. Ritorniamo inoltre all'inquadratura originale tramite la funzione 'Zoom out'. Il nostro path però è una semplice linea senza volume. Per dargli corpo, procediamo nel seguente modo: generiamo innanzitutto tramite la funzione 'Add/primitive' nel menu 'object' un disco di raggio 5 e 10 sezioni.



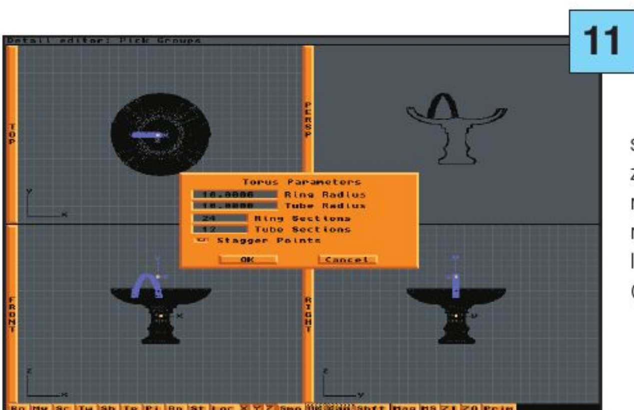


Premiamo 'F1' per selezionare il dischetto. A questo punto eseguiamo l'operazione di estrusione lungo path. Selezioniamo la voce 'Mold' già usata in precedenza, clicchiamo su 'Extrude' e selezioniamo il bottone 'Along path'. Notiamo che non è più possibile impostare la lunghezza mentre bisogna invece dare il nome del path. Visto che è il nostro è il solo in circolazione, esso si chiamerà sicuramente 'PATH'; se volete esserne sicuri il nome di ogni oggetto è riportato in alto nel requester degli attributi. Ricordatevi di aumentare il numero di sezioni, e che più ne mettete più la curva sarà precisa, ma anche più tempo ci metterà il vostro computer anche solo per ridisegnare l'oggetto, oltre che a farne il rendering. Gli altri parametri vanno bene. Clicchiamo su 'Perform', e se tutto è stato eseguito correttamente, dovremmo vedere la nostra linea ingrossata.



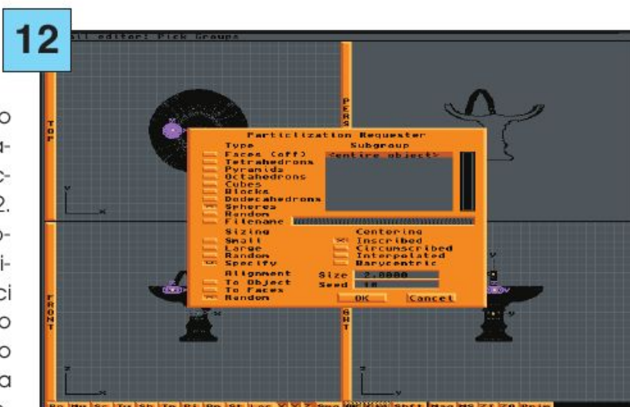
10

Il getto così generato andrebbe però contro ogni legge fisica. Dobbiamo infatti renderlo verticale e per far ciò lo prendiamo e selezioniamo la voce "Trasformation" nel menu "Object" e dopo avere cliccato su "Rotate", immettiamo il valore 90 nella casella "X". Clicchiamo poi logicamente su "Perform". Successivamente, dopo avere tolto il quickdraw, (per chi l'avesse usato) tramite la funzione "Quickdraw none", cerchiamo, tramite la funzione "Mv" di posizionare il getto al centro della vasca della fontana e il tutto, al centro dello schermo. Eventualmente poi, se il getto non fosse proporzionato, possiamo ridimensionarlo tramite la funzione "Sc", la quale funziona in maniera analoga a "Mv".



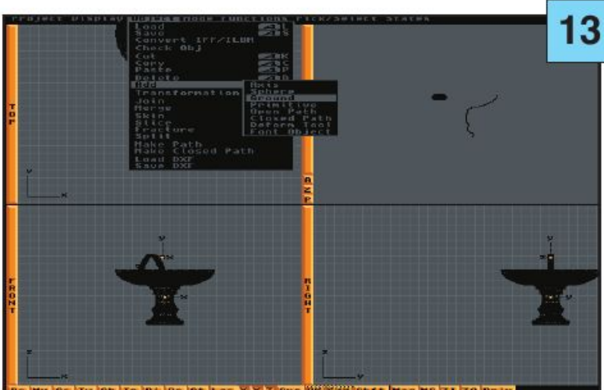
11

Per dare un tocco in più di realismo andiamo a generare una sorta di spruzzo nel punto di ricaduta del getto. Generiamo innanzitutto un "Torus", ovvero un tipo di primitiva, impostando entrambi i raggi a 10. Successivamente portiamolo nel punto di ricaduta tramite la funzione "Mv". Si tratta ora di usare una funzione che dia l'impressione degli schizzi e a tal proposito utilizziamo la "Particles" (Particelle) che si trova appunto nel menu "Function".



12

Il requester successivo è un pochino complesso. Innanzitutto dobbiamo decidere che particelle usare. La scelta cade ovviamente sulle "Spheres". Come "Sizing" (dimensione), conviene cliccare su "Specify" e immettere nel gadget a fianco il valore 2. Come "Alignment" utilizziamo "Random" (casuale). Le altre impostazioni vanno bene. A questo 'punto per quanto riguarda gli attributi lasciamo libero sfogo allo spirito d'intraprendenza che ci anima, anche se, per i più pigri l'attributo "Water. ATR" è distribuito con Imagine e comunque sia quello che alcuni adatti per il corpo della fontana dovrebbero essere inclusi nel CD assieme anche a tutti gli oggetti del Be-bop e ad alcuni files di configurazione.



13

Diamo ora un appoggio alla nostra fontana. Selezioniamo dunque nel menu 'Object' la voce 'Add/ground'. Dovrebbe essere comparsa una linea arancione, la quale, quasi sicuramente taglia la fontana. Prendiamola con 'F1' e tramite la funzione 'Mv' spostiamola alla base dell'oggetto poi diamo l'OK. Ovviamente anche al terreno bisogna dare degli attributi. Per chi si fosse perso gli scorsi be-bop rispieghiamo come fare almeno a caricarne uno: prendete l'oggetto, scegliete 'Attributes' nel menu 'Functions' e nel requester successivo premete 'Load'. Andate dunque a cercarne uno, o tra quelli forniti col programma o tra quelli sul CD e date l'OK. Attenzione che i colori del rendering dipendono dal colore dello sfondo che risponde alla voce 'QSKY RGB8' nel 'Preference editor' Selezioniamola e tramite gli slider in basso a destra cerchiamo il colore ottimale e poi immettiamo i valori che compaiono sotto il rettangolo colorato, nella casella 'Value'.



14

A questo punto lo spazio è tiranno e visto che non c'è più posto per impostare un progetto faremo un quickrender. Vediamo di impostare almeno la vista. Clicchiamo sulla barra "Persp". Avremo così la finestra della prospettiva a tutto schermo. In basso a sinistra ci sono tre bottoni "A"=angolazione "Z"=zoom e "P"=prospettiva. Selezionandoli uno alla volta e agendo come per le funzioni "Mv" e "Sc" è possibile modificare la vista a nostro piacere. A questo punto siamo possiamo selezionare "quickrender" nel menu "Project" e attendere. Alla domanda "Delete quickrender picture file" rispondiamo "NO" e immettiamo nella casella che appare successivamente il nome della nostra creazione.

Produttività Amiga: i siti Internet (XVII)

di ***Marco Milano***

Eccoci alla diciassettesima puntata del nostro viaggio nella rete alla ricerca dei migliori siti Amiga, che è già l'undicesima dedicata al software, e non siamo ancora arrivati a metà della nostra rassegna software. Ma questo è naturale, visto il maggior numero di produttori di software rispetto all'hardware!

Il nostro Amiga veleggia su mari pieni di insidie ma anche di nuove opportunità, come potete leggere in altre parti della rivista. E se la Amiga International ha chiarito che non produrrà nuovi Amiga direttamente, ma si occuperà solo di licenziare la tecnologia a chi già si occupa di hardware Amiga, ha però ufficializzato la possibilità di utilizzare il processore PowerPC nei nuovi Amiga, contemporaneamente con la compatibilità garantita delle future versioni dell'AmigaOS con la famiglia 680x0. Non sembra cambiare molto dal punto di vista pratico, ma è invece la prima volta da molti anni che gli sviluppi hardware di cui l'Amiga ha sempre più bisogno non vengono condotti "contro" o "con la tacita approvazione" delle gerarchie Commodore, ma con l'ufficialità garantita della nuova casa madre. D'altronde, se non si dà coesione alle forze rimaste in campo per la sopravvivenza Amiga, lavorando con sincerità e senso pratico, senza vendere fumo o dettare comunicati scritti in "politichese", possiamo dire addio alla nostra bella piattaforma. E finalmente la AI si è espressa con chiarezza, dicendo cosa è fattibile direttamente da lei e cosa no, in modo che tutti possano sviluppare il meglio senza temere né improvvise sconfessioni né "guerre tra poveri". In questo panorama si nota sempre la vivacità dei programmatori di software, anche nel campo ludico, che sembrerebbe completamente schiacciato dalla supremazia di altre macchine, ed invece spesso vediamo uscire dei giochi dedicati agli Amiga più potenti, ormai tutti su CD-ROM e con prestazioni adeguate ai tempi ed alle maggiori richieste hardware. Come dimostra la storia della migrazione dei giochi PC da DOS a Windows 95, l'affermarsi di un sistema operativo non può prescindere dallo sviluppo di giochi e simulazioni, dunque anche noi che ci interessiamo di produttività ogni tanto ci interessiamo alle società che sviluppano giochi, soprattutto se utilizzano hardware evoluti.

Ora basta con le considerazioni generali, e tuffiamoci nei siti di questo mese!

Intrinsic Computer Systems (http://homepages.centrenet.co.uk/~ics)

Cominciamo con una eccezione: la Intrinsic Computer Systems si occupa di "stazioni multimediali tower" basate su A1200, non di software, ed infatti ne avevamo già parlato nella terza puntata del nostro viaggio tra i siti "hardware". Ne riparliamo perché il sito è stato completamente rinnovato, ha cambiato indirizzo e veste grafica, ma soprattutto i prodotti realizzati sono in aumento ed i prezzi più abbordabili. Un anno e mezzo fa, epoca della nostra prima visita, questo sito ci colpì subito... per la sua home page giallo paglierino! Nonostante il valore dei prodotti, l'eleganza era l'ultima cosa che si potesse accostare all'aspetto del sito ed alla realizzazione delle pagine HTML.

Ora il sito della Intrinsic è invece elegantissimo, basato sui toni del bianco, graficamente molto ben fatto, senza fronzoli ma con molti tocchi simpatici ed originali, come i titoli realizzati come pennellate colorate, i loghi Amiga in verticale, le immagini impaginate con fantasia, ecc. La struttura vede un numero non grande di pagine, ma ben organizzate in sezioni. Non mancano le pagine dei Link Amiga, il Form per le domande, la pagina con i prezzi dei prodotti e quella con le informazioni per ordinarli, purtroppo non via Internet. Anche i prodotti sono migliorati. La stazione multimediale "Amigo 1200 MMS" (ovvero MultiMedia Station) ora mette a disposizione dei possessori di un economico A1200 un case Tower a norme CE con il retro ridisegnato per ospitare i connettori esterni della motherboard del 1200, alimentatore da 250W, accessori e cavi per il montaggio del Floppy del 1200 nell'apposita baia del Tower, cavo speciale per la connessione contemporanea di Hard Disk e CD-ROM all'interfaccia IDE, interfaccia per tastiera con tanto di tastiera PC, prese RCA per l'ascolto di audio CD tramite casse esterne o amplificatori stereo, 3 baie da 3.5" e 3 da 5.25", due baie Floppy Amiga.

Il prezzo di tutto questo è di 150 sterline, molto più abbordabile delle 450 richieste l'anno scorso per la prima versione di Amigo. Ciò non solo per il contenimento dei prezzi, ma perché il prezzo della prima versione comprendeva un lettore di CD-ROM IDE 4x ed 8 MByte di espansione RAM.

Ci sembra che la decisione di non mettere subito tutti gli accessori obbligatoriamente in bundle sia ottima, perché in questo modo chi già ne possedesse alcuni non deve accollarsi tutta la spesa, e chi ne fosse sprovvisto può acquistarli in seguito con calma, magari decidendo tra diverse offerte invece di essere limitato in caratteristiche in continua evoluzione come velocità del CD o quantità della RAM. Il listino degli "add-on" comprende ora cosette come un Hard Disk da 2Gb a 150 sterline, un CD-ROM 24x a 99 sterline (compatibile CD32 con autoboot) ecc.

Tra i nuovi prodotti è particolarmente interessante la "Ateo Concept Bus Board", che uscirà tra poche settimane ed intende sostituire il bus Zorro con uno molto più veloce, in modo da offrire compatibilità e velocità ai possessori dell'Amigo 1200 MMS, e comprenderà l'opzione di aggiungere una scheda grafica a 64 bit.

Invictus Team (http://dragon.klte.hu/~dakos)

Siamo di fronte ad un piccolo ma originale sito ungherese, dedicato ad un solo prodotto: un bel gioco su CD-ROM per Amiga, dal titolo di "Escapee". Nonostante le piccole dimensioni, il sito è graficamente originale, giocato sui colori metallici ed un aspetto postmoderno, è carico di screenshot e bellissime piccole thumbnail del gioco, e non mancano i Link al sito della casa distributrice ed al modulo per ordinarlo.

I programmatori della Invictus hanno fondato la loro software house nel 1993, e lentamente sono cresciuti sino a poter proporre questo ottima gioco, che è stato preso in distribuzione dalla SAdENESS Software.

Escapee ha ricevuto già due premi, Amiga Flame "Game of the Year" e CU Amiga "CU Superstar": si tratta di un'avventura grafica con fasi di azione, a metà tra Another World e Flashback. Il gioco è piaciuto tanto che ne verrà realizzata in futuro una versione per PC (proprio come ai bei tempi, quando il PC aspettava ansiosamente versioni RIDOTTE dei fantastici giochi Amiga...).

Le caratteristiche del gioco sono: programmazione in puro Assembly, ma con uso di schermi Intuition e Multitasking, uso delle librerie "Locale" per la scelta della lingua tra ben 20 diverse, grafica ed animazione disegnata a mano, effetti speciali computerizzati come Rendering 3D, pioggia, pozzanghere riflettenti, fasci di luce, highlights su superfici

metalliche, onde del mare realistiche e trasparenti, giochi di ragionamento, nemici dotati di intelligenza artificiale, musica digitalizzata (anche con voci di cantanti!), Intro da ben 9 Mbytes, totale di 7 livelli di gioco. Complimenti!

IrseeSoft (http://www.irseesoft.com/english.htm)

La IrseeSoft è una vecchia gloria del panorama software Amiga: ha accompagnato il nostro beniamino sin dai primordi, e ne ha colmato una delle più grosse lacune, la mancanza di buoni driver per le stampanti più potenti. Da quando, per sfruttare la stampa a 24 bit o le risoluzioni maggiori delle prime stampanti ad aghi a colori, avevamo acquistato il mitico TurboPrint, sono passati quasi dieci anni, ma TurboPrint continua ad essere aggiornato dalla IrseeSoft, con teutonica precisione e dedizione alla causa amighista.
La software house tedesca ha infatti presentato da pochi giorni "Turboprint 6", versione aggiornata dell'inossidabile TurboPrint, con le seguenti incredibili caratteristiche: spooler che velocizza la stampa in modo incredibile, supporto Font Workbench e Compu-Graphic, ottimizzazione automatica dei colori nella stampa di immagini, possibilità di selezionare valori di luminosità, contrasto e colore indipendenti per singole immagini stampate nella stessa pagina, funzioni basiche di image-processing, supporto TrueMatch UCR, possibilità di caricare e stampare anche immagini da PhotoCD alla risoluzione massima (3072x2048), visualizzazione a schermo a 24 bit (con scheda grafica avanzata), nuovi driver per stampanti (Epson Stylus Photo, HP DJ 890C e 670, Canon BJC 250 e 4300...). Infine ciliegina sulla torta: supporto a richiesta (tramite download di apposita utility) di processore PowerPC, per un salto di qualità nelle prestazioni di stampa. Crediamo che a questo punto con un PowerPC e TurboPrint 6 le prestazioni "su carta" di una workstation grafica Amiga saranno finalmente al livello di quelle "a video"! I requisiti per l'uso di TurboPrint sono minimi: qualunque Amiga con OS 2.04 o superiore, consigliato il disco rigido. Inoltre, la IrseeSoft ci propone sempre aggiornamenti via Internet di tutti i Driver per stampanti vecchie e nuove.
Il sito è graficamente valido seppur basato su lunghi paginoni divisi dai classici "HR": ha un bello sfondo azzurrato con il logo, immagini esplicative, ed una certa "personalità". La struttura è abbastanza ricca, con pagina dei Link, molte sezioni dedicate alle stampanti supportate, ad esempi di risultati, pagina delle FAQ, spiegazioni tecniche e di programmazione, e la possibilità di scaricare Demo delle varie versioni di TurboPrint. Precedentemente il sito era disponibile solo il lingua tedesca, ora invece è molto più accessibile, grazie alla traduzione in inglese di quasi tutte le pagine.

Islona Games (http://www.valivue.demon.co.uk/islona)

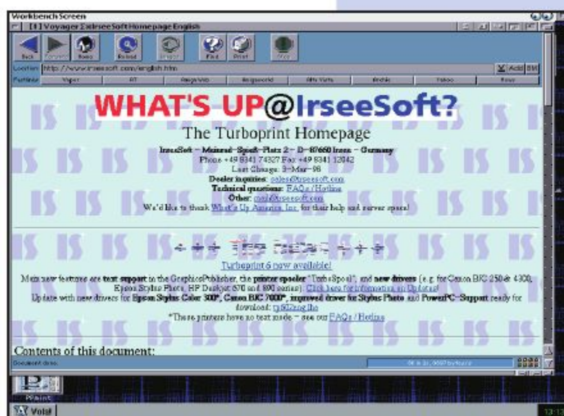
Ancora una software house dedicata ai giochi, ma di questi tempi non li disdegniamo di certo, soprattutto quando sono tanti e ben fatti, nonostante i pochi ritorni economici che un gioco per Amiga produce anche se di successo. L'inglese "Islona Games" si presenta con uno splendido sito, che utilizza appieno le Frame (é diviso in ben quattro Frames), è molto ricco di contenuti e sotto pagine, è graficamente



La Intrinsic ha migliorato decisamente quello che era un sito di pessimo gusto. Ora l'eleganza e l'originalità fanno da padrone nel sito di questo ottimo produttore di stazioni multimediali Tower basate su A1200.



Dall'Ungheria questa piccola software house ci propone un Adventure a metà tra Flashback e Another World. Il sito ha l'atmosfera giusta, metallica e postmoderna, e le belle schermate sono dappertutto.



TurboPrint: un nome, una garanzia. Ecco il sito della IrseeSoft, non più solo in tedesco, che ci presenta la nuovissima versione 6 dell'eccellente programma di stampa, ora anche in versione per Amiga PowerPC!

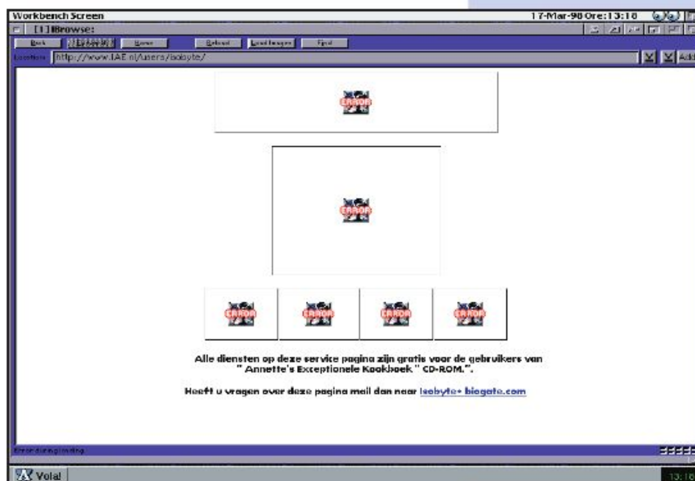


Essenziale ma tecnicamente valido, ben impaginato e con ottimo uso delle Frame: è il sito della Islona, produttrice di molti ottimi giochi Amiga su CD-ROM. Si sentiva la mancanza di certi giochi su Amiga, e la Islona colma le lacune con ottimi prodotti a prezzi modici.

essenziale ma d'impatto.
I giochi prodotti sinora sono ben sei: Flyin'High, Sixth sense investigations, Testament, Marblelous, Kargon e Charlie J. Cool. Per ogni gioco troviamo una sezione "dedicata", con informazioni complete, requisiti, prezzi, schermate ecc.
Il sito è completato dalla sezione "ordini", che purtroppo possono avvenire solo per telefono o per posta, ma sono accettate tutte le carte di credito ed i prodotti vengono spediti in tutta Europa con una sola Sterlina di sovrapprezzo.
I due giochi di maggior pregio sono Flyin'High e Sixth sense investigations (gli altri costano intorno alle 8 sterline, questi sulle 30).
"Flyin'High" è un gioco di corse 3D, con tracciati completamente ricoperti di texture e molti terreni diversi (fango, erba, asfalto, ghiaccio...), possibilità di giocare contemporaneamente in quattro (con un 68060!) e presto vedrà la luce un Kit per la progettazione di piste secondo la nostra fantasia.
I requisiti minimi sono:Amiga AGA con MC68020 o superiore, 4MB di Fast RAM, Hard Disk. Consigliato un 68030 a 30MHz, supporto adattatore per 4 giocatori. Distribuito sia su Floppy che su CD-ROM, al prezzo di 30 sterline (circa 80.000 lire).
"Sixth sense investigations" invece è un'avventura grafica stile LucasArts, proprio un tipo di gioco di cui sentiamo moltissimo la mancanza, dai tempi gloriosi di Zack McCracken, Indiana Jones e Monkey Island. In stile Zack/Maniac Mansion, il protagonista del gioco è un giovane pazzo che comunica con lo spirito di un burlone. Potete immaginare il divertimento!
La grafica è stile cartoon, AGA a 256 colori, le voci dei personaggi sono digitalizzate, ci sono ben tre mondi di gioco e tanto di sequenze filmate di introduzione.
I requisiti: Amiga AGA con 2MB Fast RAM, lettore CD-ROM. Il gioco è distribuito infatti solo su CD-ROM ed il prezzo è sempre di 30 sterline.

Isobyte Software Development (http://www.IAEhv.nl/users/isobyte)

La Isobyte è una software house olandese che sta realizzando un prodotto molto utile agli sviluppatori Amiga: "ACDR", un software di authoring e premastering.
Forse perché programmatori, quelli della Isobyte non si sono però preoccupati molto del loro sito, che alla nostra visita ha risposto con una bella Home Page piena di errori nella visualizzazione della grafica ed esclusivamente in olandese. Anche molti dei Link interni ci portano a sottopagine non esistenti, cosa che ci fa pensare ad un sito ancora in costruzione, nonostante non si riesca nemmeno a vedere la solita "GIFfina dei lavori in corso". Perdi più ad un'analisi del codice HTML il sito ci è risultato essere stato realizzato con Netscape Gold, dunque i programmatori si stanno dedicando chiaramente ad altro se utilizzano un editor "per dilettanti" e di così scarsa potenza per realizzare il proprio sito!
Speriamo che il prodotto, che è ancora in fase di sviluppo, non venga realizzato come il sito!
Si tratta comunque di qualcosa che, se verrà realizzato al meglio, offrirà a tutti i programmatori Amiga la possibilità di realizzare con facilità progetti multimediali su CD-ROM.
E questo è un campo in cui la carenza di software rispetto al PC (che dispone di centinaia di enciclopedie, atlanti, visite virtuali a musei, monografie su pittori e musicisti...) mi fa particolarmente soffrire, soprattutto ricordando che fu proprio il CDTV ad iniziare questo "filone", che sino a quel momento aveva visto solo alcuni titoli costosissimi per Macintosh, e che dopo il fallimento del CD-32 nulla è più stato prodotto in questo campo.



Totalmente ingiudicabile il sito della Isobyte Software Development: il sito sembra in costruzione, ma non si vede nemmeno l'omino giallo che lavora, tanti sono gli errori ed i link a vuoto di queste pagine, perdipiù in olandese.

Conclusioni

Terminiamo così la diciassettesima puntata della nostra rassegna, undicesima dedicata al software, e come sempre vi aspettiamo il prossimo mese con ancora altri siti che si dedicano alla "benzina" necessaria per i nostri Amiga, più o meno "RISC" che siano.



ULTIMA ORA - ULTIMA ORA

Haage & Partner e Phase 5 lavorano assieme all`OS 3.5

Petro Tyschtschenko,presisente di AMIGA International, Inc., conferma le indiscrezioni avute da Amiga aktuel secondo cui H&P e Phase 5 cooperano allo sviluppo dell`AMIGA OS3.5.
Oltre a questo lavorano Olaf Barthel (Term) e Flancy Moss (Membro della Industry Council for Open Amiga) assieme a team sviluppo dell`OS3.5.
La regia dello sviluppo del nuovo OS rimane a Jeff Schindler,capo del reparto sviluppo AMIGA, Inc., USA.

Errore di masterizzazione nel CD-ROM di Marzo di EAR

Il CD-ROM del numero di Marzo è afflitto da un errore di masterizzazione. Infatti non è stato inserito correttamente il programma Bars&Pipes. I file sono stati ripubblicati in questo CD-ROM. Ci scusiamo con i lettori per l'accaduto.

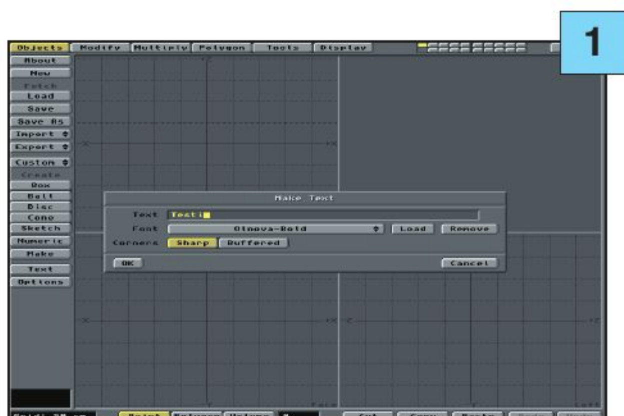
Titoli evanescenti

di **Paolo Griselli** (griselli@skylink.it)

Ben tornati all'appuntamento con il tutorial per Lightwave 3D. Questo mese vi mostreremo come trasformare il vostro programma di rededering preferito in una potente titolatrice dalle innumerevoli risorse. Il progetto che andremo ad affrontare nelle prossime pagine trae spunto dal quotidiano (televisivo): nel vedere che sempre più spot fanno uso di titolazioni sempre meno convenzionali, nelle quali i testi si animano di vita propria, apparendo e scomparendo, deformandosi, sfocandosi e chi più ne ha più ne metta, ci è parso normale chiedersi come poter riprodurre in casa un effetto simile. Premettendo che tale "inflazione" è probabilmente dovuta al rilascio di un apposita plug-in per le costosossime titolatrici delle case di video produzione, siamo riusciti, a dire il vero con uno sforzo veramente irrisorio, a riprodurre qualcosa di simile con il nostro Amiga. In sostanza abbiamo retrocesso al grado di "titolatrice", quello che per molti è il programma più versatile nel campo del 3D. A dire il vero Lightwave in questa, come in tutte le occasioni precedenti, si è comportato benissimo. I risultati li potrete verificare di persona seguendo passo passo le nostre istruzioni. Ma non rubiamo altro spazio al BeBop: buon lavoro.







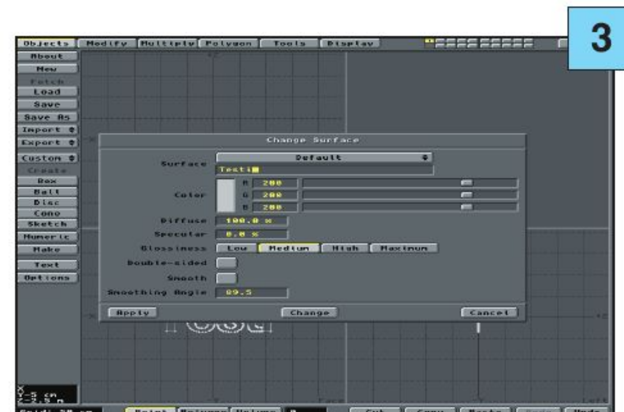
1

Entrati nel Modeler selezionate TEXT dal menù OBJECTS. All'apparire del pannello, dopo aver specificato il tipo di font vettoriale da utilizzare, inserite il primo testo nel campo appropriato e confermate con OK.



2

Premete sul pop up CUSTOM del menù OBJECTS e selezionate la macro CENTER. In questo modo il testo appena digitato verrà posizionato esattamente al centro dell'universo tridimensionale di Lightwave. Questa operazione è necessaria per far sì che il pivot point dell'oggetto (quando verrà esportato nel Layout) risulti baricentrico rispetto all'oggetto stesso. Per adeguare la vista alle dimensioni ed al posizionamento del testo, premete il tasto "a"(View All).



3

Attivate la modalità (PICK) POLYGON. Senza che alcun poligono sia selezionato, premete il tasto "q" per attivare il pannello SURFACE. Assegnate un nome adatto alla superficie, inserendolo nel campo a ciò preposto. Se la versione del vostro software lo permette (5.0), potete già assegnare un colore all'oggetto. Per evitare di saturare la scena con colorazioni improbabili, consigliamo di utilizzare colori neutri (toni di grigio) per i titoli normali, e colori caldi (giallo/rosso molto chiari) per il testo da evidenziare. Le sfumature aggiuntive verranno create nel Layout. Confermate con OK le vostre scelte e, grazie al pop up EXPORT, trasferite l'oggetto nel Layout.

Ripetete i passi fin qui seguiti per aggiungere altri elementi testuali, magari utilizzando font differenti. Ricordatevi di selezionare un Layer diverso (tastierino in alto a destra) per ogni testo, onde evitare sovrapposizioni difficili da districare. Completata la modellazione di tutte le righe di testo, vi troverete ad avere i layer pieni. Il Modeler permette di salvare gli oggetti creati, mantenendo intatta la "layerizzazione" semplicemente premendo il tasto "Alt" mentre si clicca sul pulsante SAVE AS (menù OBJECTS). L'oggetto multiplo salvato in questo modo, però, sarà compatibile solo con il Modeler.

4


5

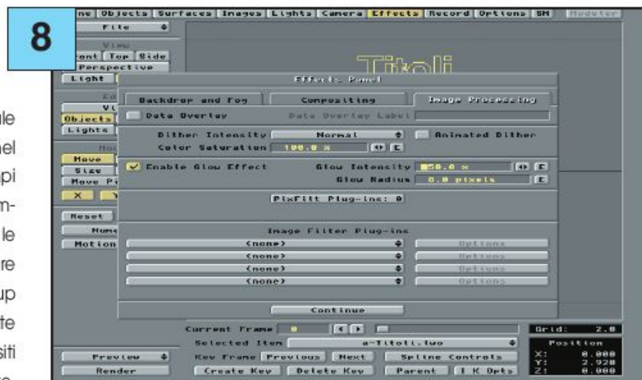
Passati nel Layout, vi troverete ad avere un sacco di oggetti sovrapposti, ognuno dotato di un proprio materiale da modificare. Entrate nel pannello SURFACES e selezionate la prima superficie da editare. In figura è riportato l'insieme di parametri da noi adottatti per i testi "normali". Il colore adottato è, come anticipato, il grigio (il nero per il testo Lightwave3d). Per rendere efficace l'effetto GLOW, occorre attivare il gadget omonimo, ed assegnare una certa luminosità. Dato che, in questo progetto la tridimensionalità potrebbe rovinare la scena, occorre appiattire le superfici portando a 100% DIFFUSE LEVEL. La specularità può essere lasciata a 0%.


6

La seconda tipologia di superficie da noi impostata è quella più appariscente, quasi caustica, del testo "EVANESCENTI". Il colore adottato è il giallo molto chiaro (quasi bianco), mentre l'effetto "filamento" è stato ottenuto attivando il gadget OUTLINE nel parte alta del pannello. Gli altri paramentri e gadeget sono impostati come nel caso precedente. Terminata l'assegnazione dei materiali, chiudete il pannello con il tasto CONTINUE


7

Attivate il pannello IMAGES. Con il tasto LOAD IMAGE caricate l'immagine che farà da sfondo alla titolazione. Potete, se volete, saltare questo passaggio adottando un colore solido come sfondo . Il "blu" vi permetterebbe ad esempio, grazie al croma key, di sovrapporre i testi creati con Lightwave su filmati video girati in precedenza.


8

L'effetto GLOW relativo ad ogni singola superficie fa capo ad un switch globale che ne permette l'effettiva attivazione. Attivando il pannello EFFECTS, e passando nel settore IMAGE PROCESSING, troverete il pulsante ENABLE GLOW EFFECT, e due campi (GLOW INTENSITY e GLOW RADIUS) grazie ai quali è possibile definire l'intesità e l'ampieza dell'effetto. Il GLOW è un post effetto, ed interessa in egual misura tutte le superfici che, avendo il gadget GLOW attivato, lo invocano. Passando nel settore COMPOSITNG, selezionate l'immagine da utilizzare per lo sfondo grazie al pop up BACKGROUND IMAGE. Se avete deciso di utilizzare un sfondo a tinta unita, dovrete passare nel settore BACKDROP AND FOG e definire opportunamente, negli appositi campi, i valori RGB da adottare.



9

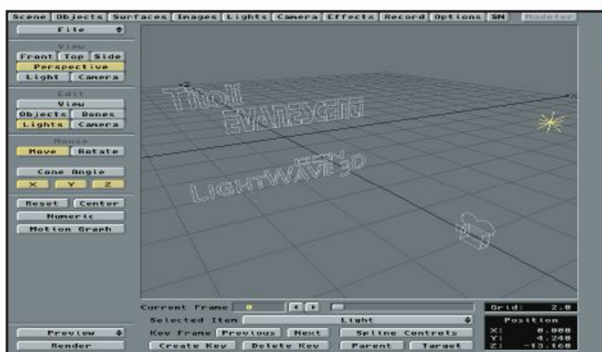
Attivate il pannello IMAGES. Con il tasto LOAD IMAGE caricate l'immagine che farà da sfondo alla titolazione. Potete, se volete, saltare questo passaggio adottando un colore solido come sfondo . Il "blu" vi permetterebbe ad esempio, grazie al croma key, di sovrapporre i testi creati con Lightwave su filmati video girati in precedenza.

10



Sistemati gli oggetti, passiamo a definire la sorgente luminosa. Attivate il pannello LIGHTS. Potete adottare sorgenti di tipo sia DISTANT che POINT. Disabilitate la proiezione delle ombre, inutile e dispendiosa in questo progetto.

11



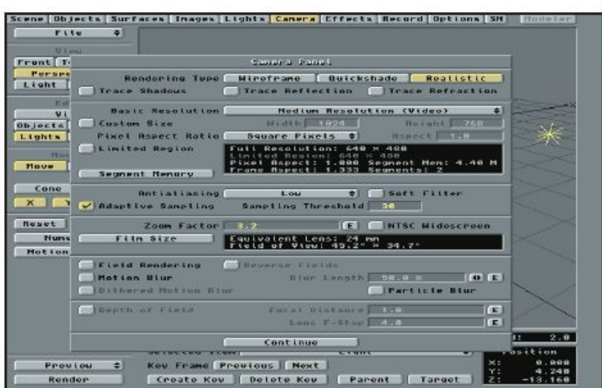
Dato che le superfici sono dotate di una luminosità propria, la dislocazione della lampada non influenzerà di molto la resa della scena. Limitatevi a posizionarla in qulche posto dietro la camera: potrà esservi utile nel caso voleste inserire ulteriori oggetti non dotati di luminosità.

12



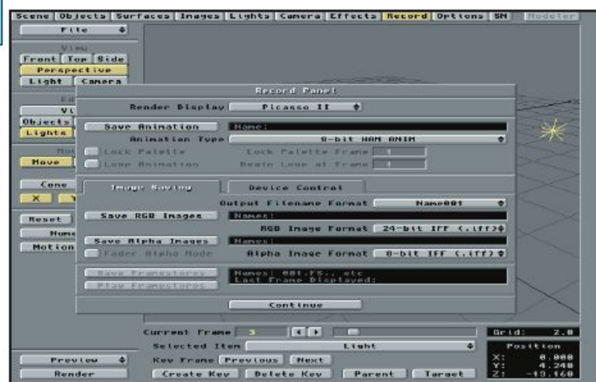
Per creare una titolazione animata d'impatto, occorrerà definire ancora alcuni particolari. In primo luogo la lunghezza dell'animazione, epressa in fotogrammi: tale valore andrà inserito nel pannello SCENE. Ogni testo, inoltre, apparirà/scomparirà dal nulla nella scena, grazie ad un gradevole effetto di dissolvenza. Per impostarlo, entrate nel pannello OBJECTS e premete il tasto E (envelope) del parametro OBJECT DISSOLVE. Apparirà un grafo simile a quello in figura nel quale potrete costruire la curva di intensità della dissolvenza lungo l'asse temporale (orizzontale). Ricordate che al valore 100% (verticale) corrisponde la totale invisibilità dell'oggetto. Per migliorare ulteriormente l'impatto finale, animate con semplici key frame l'entrata in scena dei vari testi. Per fare ciò muovete l'oggetto e fissatene (tasto ENTER) le diversi posizioni lungo l'asse temporale dell'animazione. Aiutavi chiaramente con lo slider principale del Layout.

13



Nel pannello CAMERA dovrete stabilire la risoluzione da adottare per il rendering dell'animazione. Ricordate che l'ampiezza (RADIUS) dell'effetto GLOW è espresso in termini assoluti in PIXEL. Questo significa che ad alte risoluzioni l'effetto sarà meno ampio che a basse risoluzioni. Consigliamo di eseguire dei rendering di prova alla corretta risoluzione prima di far partire il calcolo di centinaia di fotogrammi.

14



Ultima raccomandazione che facciamo è quella di attivare il salvataggio dei file, siano essi singole immagini o un animazione già compattata. Come al solito recatevi nel pannello RECORD e provvedete di consequenza. Buon lavoro.

Pagine mancanti?